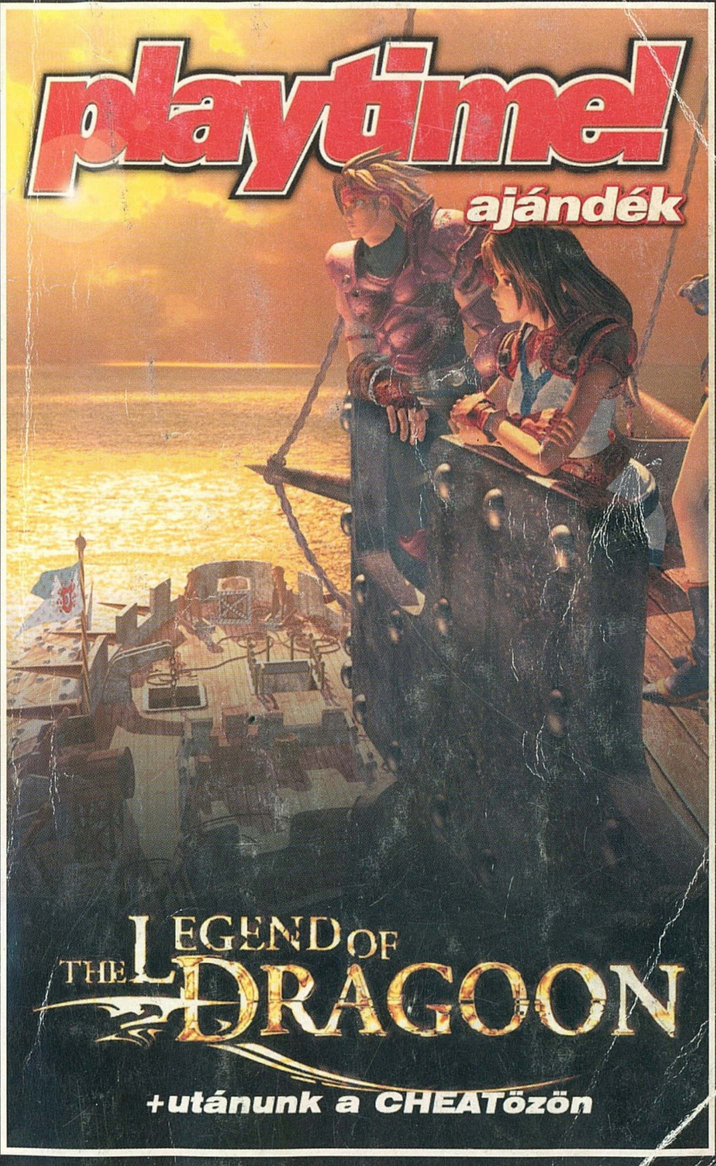
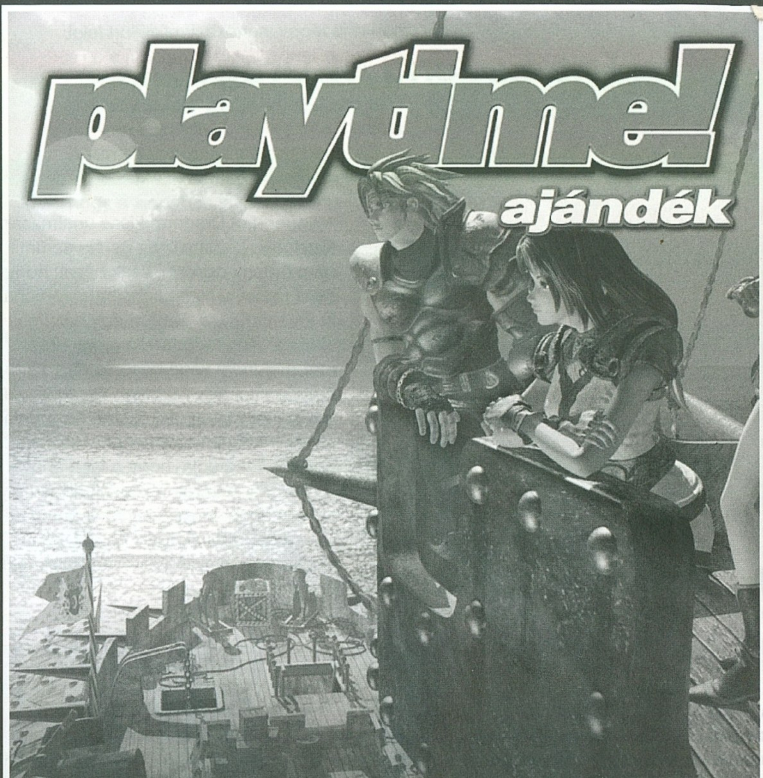

playtime!
ajándék
THE LEGEND OF DRAGOON
+utánunk a CHEATözön


playtime!
ajándék
THE LEGEND OF DRAGOON
+utánunk a CHEATözön

# The Legend of Dragoon

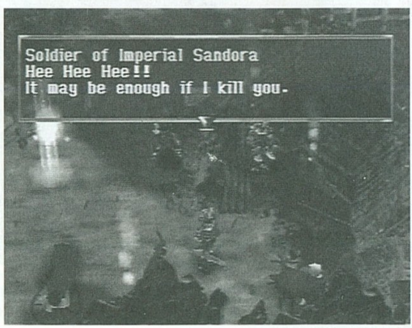
## Prológ



A Legend of Dragoon kissé unalmasan kezdődik, körülbelül tíz percig semmit nem tudunk csinálni, csak nézni, hogy mi is történik. Nos, dióhéjban: vöröshajú karakterünket, Dartot, egy hatalmas zöld sárkány kergeti végig egy erdőn, már majdnem vége hősünknek – és ezzel a játéknak – amikor egy rejtélyes hölgyemény megmenti. Dart boldogan rebeg hálát, ám öröme nem tart soká, ugyanis megtudja, hogy a falu, ahová igyekezett, nemrég részesült abban a kiváltságban, hogy a sárkány hamukupaccá degradálta. Igazi patriótaként viselkedik, és nyílegyenesen Seles felé veszi az útját.

## Seles

A városba (oké, még falucskának is kicsi lenne, de mégiscsak ez az otthonunk...vagy mégsem?) érve először egy durva jelènet tárul a szemünk elé: egy, már amúgy a halál közelében lézengő bácsit pár vidám katona rugdos. Érzékeny lelkünk nem nagyon bírja az ilyesmit, következik az első csatánk. Nem lesz nehéz, csak üssük őket keményen. Sajnos beavatkozásunk már nem érhette el célját, a megmentendő személy nemsokára elhalálozik. Iszonyú harag gerjed hősünk keblében, ezért jól is jön a pökhendi kapitány, aki két cimborájával együtt nekünk esik. Ez az első boss-csata a játékban (ezeket két dologról lehet megismerni, egyrészt ilyenkor harc elején bemutatja hőseinket a kamera, másrészt zsákszámra kapunk XP-t az ütközet végén), de nem nagyon kell megijedni, nem lesz nehéz.




Lelkiismeretes egyének szisztematikusan lenyomhatnak mindenkit, ám hasznos lehet tudni, hogy majd' minden boss-csatában elég a központi ellen-

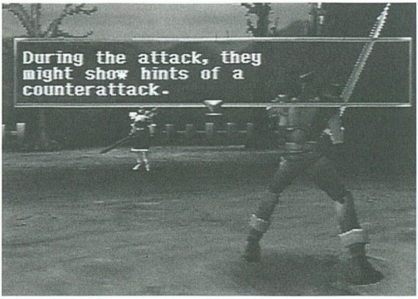


felet hullásítani, azonnal véget ér a harc – és a jutalom sem változik. Egyszerűen támadjuk az őrmestert, majd amikor végeztünk vele, megnézhetjük, hogy hogyan veszik fel a nyúlcipőt a katonái. A városban természetesen beszéljünk mindenkivel, hamarosan megtudjuk, hogy a videóban is látott Shana nevű szemrevaló hölgyeményt elrabolták a gonosz erők, és a hírhedt Hellena börtönbe cipelték rabláncon. Ez láthatólag érzékenyen érinti Dartot, el is határozza, hogy megmenti a leánykát (ahogy az egy jó hőshöz illik). Seles kijáratánál egy idősebb úriember lófrál, aki egyrészt Shana után küld minket, másrészt – ha akarjuk – megtanít minket a küzdelem alapjaira. Elmagyarázza az úgynevezett Additionök használatát. Lássuk kicsit részletesebben, hogy mi is az az Addition, hiszen erre épül a játék harcrendszere:

Az Addition egyfajta ütéssorozat, amit hőseink közelharci fegyverekkel tudnak végrehajtani – ebből következően azon karaktereink, akik íjat használnak, nem képesek ilyesmire. A menü Addition pontjánál tudjuk beállítnai, hogy melyik ilyen harci táncot használjuk (már persze, ha már több Addition közül választhatunk – ez néhány szintlépés után már így lesz). Természetesen nem is lenne RPG a Legend of Dragoon, ha ez nem lenne néhányszor megtekerve. Egyrészt, minden ilyen kombónak van egy szintje; akkor lép újabb szintre az adott képességünk, amikor hússzor használtuk – mivel az ötös szint a maximum, ha egy Additiont idáig szeretnénk fejleszteni, nyolcvanszor kell használnunk. Az egyes Additionök leírásánál több dolog is szerepel, ezek a következőek:

**LV:** az adott Addition szintje
**ADD:** az itt levő szám mutatja, hogy hány ütésből áll az adott harci képesség. Ez nem csak az esztétika miatt jelentős, hanem azért is, mert nekünk is jól kell szerepelnünk a siker érdekében: amikor támadunk, akkor kell megnyomni az X-et, amikor a kék vonalak elérik a középső négyzetet (tudom, hülyén hangzik, de már az első harcban is láthattuk, hogy hogy is van ez). Az első támadások még csak egy-két ütésből állnak, ezeket nagyon könnyű végrehajtani, azonban később lesz olyan is, ami hat-hét ütésből áll, itt már nagyon oda kell figyelni, hogy mikor nyomjunk (izé…), mert ha akár egyet is elrontunk (akár hamarabb, akár később nyomjuk le az X-et), akkor fuccs az Additiönnek. A sebzés egy részét ugyan megkapja az ellenfél, viszont nem könyveli el sikeres használatnak, nem emelkedik a szint.
**SP:** Spirit Point, azaz Szellempontok. Ezekre csak később lesz szükség, ha összegyűjtünk százat, Dragoonná változhatunk – erről még később lesz szó.
**DAM%:** az alapsebzés hányszorosát sebzi egy sikeres Additon-használat.
**NEXT LV:** Itt mutatja, hogy még hányszor kell használni a képességet, hogy szintet lépjen. 80 után is számol a gép, maxmimum 99-ig, de ez semmilyen változást nem okoz már)

Az Additionokról általában elmondható, hogy amelyik több ütésből áll, az erősebb, amelyik nagyobbat sebez, az kevesebb SP-t "termel", ezeket figyelembe véve kell kiválaszta-




nunk hogy mit akarunk használni. A karakterek egyes szintlépéskor kapják az újabb és újabb képességeket, ha mindegyiket ötös szintre fejlesztjük, akkor megkapjuk a legerősebbet is - ezért még a nem szimpatikusakat/nehezeket is érdemes fejleszteni.
Az Additionökkel kapcsolatos az úgynevezett Counter-effektus, ami azt jelenti, hogy a szörny meg akarja akasztani a kombónkat - ez igen csúnya dolog részéről, ám némiképp érthető, hiszen csak az életösztön munkálkodik benne. Ebben az esetben a megcélozandó négyszög nem kék lesz, hanem narancsszín, és nem az X-et kell megnyomni, hanem a kört. Ugyan ez nem hangzik különösebben nehéz dolognak, de elég elkeserítő, amikor az ember egy nehezen megtanult kombinációt elront a beste szörnyek miatt.
A harccal kapcsolatban nagyon fontos még a Guard parancs, amivel nemcsak elpaszszoljuk a cselekvési lehetőséget, hanem védelembe is helyezzük magunkat - a maximum HP-nk 10%-át azonnal felgyógyuljuk, ráadásul a következő parancsig minden (na jó, néhány főellenség kegyetlenkedései nem), az adott karakter ellen irányuló támadás - légyen az fizikai avagy mágikus - csak a felét sebzi.

A kis edzés után vegyük fel az első Stardustot, mégpedig úgy, hogy a középső sírnál imádkozunk egyet (ezentúl nem írom le minden egyes Stardust lelőhelyét, hanem a leírás végén, összesítve található meg), majd vegyük az irányt a vadon, a Hellena börtön felé. Amint elhagyjuk a falut, egy rövid kis jelenetet láthatunk, amiben egy feketeköpenyes úriember inti mértékletességre Shana elrablóinak parancsnokát, Fruegelt - a nagydarab kapitány ugyanis láthatólag vérgőzös kedvében van.
A külvilágban nem kóricálhatunk kedvünkre, csak az előre adott útvonalon vándorolhatunk, ami egyrészt jó, hiszen nem tévedünk el, másrészt viszont rossz, mert lineárissá válik a játék. A börtön nem közvetlenül Seles mellett van, előbb át kell vágnunk egy kies ligeten is.

## Forest

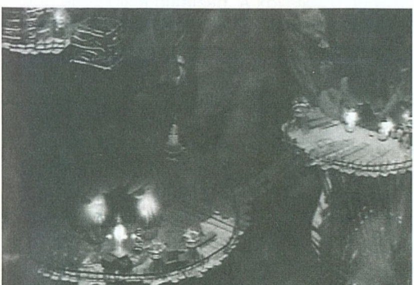
Az első helyszín leginkább egy Disney-forgatásra emlékeztet: mindenfelé kis ugráló szőrös lényecskék, zöldellő mezők. Meg egy dagadt kereskedő - aki azonnal ki is okít minket a tárgyak használatára. A tárgyakat az Item paranccsal tudjuk felhasználni (tadaaa!). Vannak ugye a gyógyító tárgyak, amelyek üdvözítő módon a maxmimális HP valahányad részét gyógyítják be - legalább később is használhatóak lesznek. A támadó tárgyak legtöbbje is a tradicionális szisztémával működik: oda kell hajítani az ellenfél arcába, és végignézni a robbanást/villámcsapást/akármit. Azon cuccok, amelyek neve és leírása mögé a multi szócska van illesztve, azok hasonlóképpen működnek, mint a Final Fantasy VIII-ban a GF-ek boostolása, azaz miután eldobtuk, gőzerővel kell ráugrani az X-re, és nyomogatni mindhalálig. Mármint az ellenfél haláláig.



Ennél talán hasznosabb, hogy elmondja az elementál-rendszer működését is: a Chrono Crossra emlékeztető módon (bár ez előbb jelent meg japánul) vannak szétosztva a szférák: a tűz (vörös) és a víz (világoskék) ellentétesek, ugyanígy nem szívleli egymást a szél (halványzöld) és a föld (barnássárga) illetve a fény (sárga) és sötétség (sötétkék) párok. A szörnyek szféráit onnan tudhatjuk meg, hogy a nevük milyen színű mezőben van kiírva. Ezen a haton kívül van még kétféle szféra, az egyik a villám (lila) és a "szférátlan" (szürke). Az előbbit értelemszerűen energiavarázslatokkal nem érdemes támadni, utóbbi viszont azt jelenti, hogy úgy általában a mágia nem nagyon hatja meg, inkább fizikai támadásokkal kell lecsapni.
Miután a kereskedő kiokított minket, vegyük fel a vele ellentétes oldalon levő ládát, amiben egy Healing Potion van (volt). Ezután vegyük észak felé az irányt, menjünk át a fatörzsön a szakadék másik oldalára, vegyük fel a Charm Potiont, és edzzünk egy kicsit, lépjünk pár szintet. A következő helyszín egy "labirintus", eltévedni nem nagyon lehet benne, a ládákban sincs semmi egetverően szükséges dolog (20 Gold illetve egy Burnout), menjünk tovább. A következő helyszínen Dart visszaemlékszik gyermekkorára, amikor még meg tudta védeni Shanát...egy kis könnycsepp elmorzsolása után haladjunk tovább a börtön felé, a szabadító akcióra.

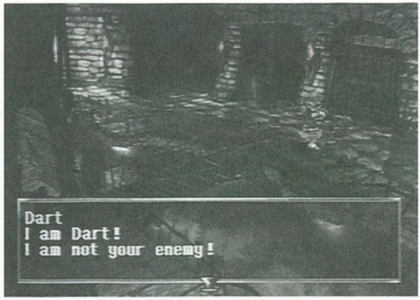
## Hellena Prison

A börtön már távolról sem néz ki bizalomgerjesztően, ráadásul hősünk csak most kezd el azon morfondírozni, hogy hogyan is fog bejutni a jelentős hadak által vigyázott erődítménybe. Töpizés közben megérkezik egy szekér, ezzel kész van a stratégia is: abban kell elrejtőzni, amíg be nem jut a kapun. A harmadrangú akciófilmekből vett ötlettel sikerül is bejutni, bent először is beszélgessünk el a kereskedővel, aki annak rendje és módja szerint meglepetésében felkiált, ennek hála megismerkedhetünk a marcona börtönőrökkel – vágjuk le őket. Ha ezután visszamegyünk az árushoz, szemügyre vehetjük portékáját; vegyünk néhány gyógyító folyadékot, ha már fogytán vannak készleteink.



Errefelé sok a láda, tessék mindent kifosztani, közben még erősödhetünk is egy kicsit, az őrökből kinyert XP segítségével. Végül egy lift segítségével emelkedjünk egy emeletnyit, ahol találkozhatunk egy zöldruhás férfiúval, aki viharosan küzdi le az ellene támadó őröket. Mikor kis szünet támad a

mészárlás folyamában (időlegesen elfogynak a katonák) ismerkedjünk össze vele, kiderül, hogy ő is a gonosz Doel király ellen küzd, hiszen ő Albert király legtehetségesebb lovagja, Lavitz. Miután mindezt megbeszéltük, be is áll a csapatba - mivel ő az egyik legjobb karakter a játékban, ez igen kedves cselekedet részéről!




A következő napirendi pont Shana kiszabadítása - keressük meg azt a termet, ahol egy egész sereg katona várakozik (nem kell velük megküzdeni, lehet nyugodtan mászkálni), és itt találhatjuk meg Shana cellájának kulcsát. Kezdjük el sorra nyitogatni a cellákat, a ládákat fosszuk ki, verjük le a vehemensen ezen dolgok ellen ágáló őröket, és ezt folytassuk addig, amíg meg nem találjuk a célszemélyt. Rövid beszélgetés után velünk jön (Dart, mint a szabadító kommandó feje persze le akarja beszélni a harcról, de a kis amazon ragaszkodik hozzá, hogy a sebtiben eltulajdonított íjjal felszerelkezve beszálljon a csatákba. Amikor meglátjuk, hogy milyen mikronnyiakat sebez, igazat fogunk adni Dartnak...), vele együtt távozzunk a börtönből. Legalábbis próbáljuk meg, ugyanis Fruegel, a börtönparancsnok ezt a próbálkozást nem díjazza, meg kell vele küzdeni. Fruegelt két kis katonácska kíséri, ha lecsapjuk őket, érkezik két fejlettebb kiadású, ha azonban velük is végzünk, akkor már csak a böhöm kapitányt kell helyretenni. Ha okosan használjuk a Guard parancsot, akkor semmi gond sem lehet. A menekülés ugyan csak neccesen sikerül, Lavitz majdnem bentmarad, de edzett testével végülis megoldja a szökés problémáját. Ha megpróbálunk visszamenni Selesbe, azt vehetjük észre, hogy nem mehetünk vissza Selesbe. A program megtiltja, mondván, eltorlaszolódott (hűha, ez aztán a jólfejlett germanizmus!) az út. Mivel arra nem tudunk továbbhaladni, próbálkozzunk az újonnan nyílt új lehetőséggel, ami kivisz minket a prérire. Eközben egy rövid jelenet erejéig visszatekinthetünk a börtönbe, ahol a feketeköpenyes személy nem látszik túl boldogtalannak a dolgok folyása miatt, sőt, szerinte "minden a terv szerint halad".

## Prairie

Elég fura préri ez, se bölények, se cowboyok - viszont lovas üldözők akadnak dögivel (már ha azok lovak - ha ez az eset áll fenn, akkor az animátoroknak igen rossz napja volt). Ahogy hőseink rohannak a prérin (nem vágnak át rajta, a kacskaringós ösvényen sietnek), egy magányos nyílvessző érkezik, és pontosan eltalálja Lavitz pajtás lábát. Szerencsére végül sikerül eltámogatni egy fa mögé, ám nemsokára megérkezik az üldöző sereg (két katona); szerencsére egy kis lény elvonja a figyelmüket, nem szúrnak ki minket. Ezután keveredjünk el a kis kunyhóig (balra), ahol Shana cserkészmúltját kihasználva ápolásban részesíti a sérültet, eközben, hogy ne unatkozzanak, Dart elmeséli, hogy hol is járt az elmúlt öt évben.

Dart igazi hazája egy Neet nevű falu, ám egyszercsak megjelent egy Black Monster nevű fekete szörny és nemtelen egyszerűséggel mindent lerombolt illetve felgyújtott. Csak háman menekültek meg: az ötéves Dart és szülei. Apja, ahogy az egy igazi

hőshöz/marhához illik (nem kívánt törlendő) visszament az égő városba, hogy az otthona mellett haljon meg, és rövidesen követte őt a kedves mama is. Szegény kicsi Vuk Darthoz képest egy luxuskörnyezetben élő sah, nem csoda, hogy elkezdett bújdokolni, és végül Selesben kötött ki, ahol hamar összebarátkozott Shanával, akit nővérének tekint. Amikor már elég idős volt, és kardleckéket is vett a falu harcosától, akkor – öt éve – elindult a rejtélyes Black Monster nyomába, különösebb siker nélkül. Lavitz is mesélget, ő elmondja, hogy ő Albert király leghűségesebb lovagja (itt szükséges lehet egy rövid földrajzóra: a Serdio nevű királyság két részre osztódik, Észak-Serdióra és Dél-Serdióra. Északon a dicső, nemes, jószívű Albert király uralkodik, délen pedig a teljes ellentét: a dicstelen, féregszerű, gonosz Doel király. A helyzet azonban nem volt mindig ilyen, Doel csak pár év óta ilyen gonosz, azelőtt harmonikus volt a két királyság-rész között a kapcsolat. Természetesen nekünk kell majd kideríteni, hogy mi is okozta a változást), akit szintén Doel király rabolt el. Ennyi sztorizás után fel is veti Lavitz, hogy menjünk el hozzá Bale-ba, a déliek fővárosába – neki úgyis jelentenie kell Albertnél, mi meg piheghetünk egy keveset. A kivezető utaknál azonban mindig megáll a csapat, a programozók nem engedik, hogy ilyen olcsó módszerrel keveredjünk ki a prériről.
A megoldás a következő: keressük meg a nagy fát, amit az isten is úgy teremtett, hogy kitűnő hídként szolgáljon, mire Dart – féltve a kardját – egy nagyobb fegyverért kezd el nyavalyogni. A kívánt eszköz a kunyhóban van, mégpedig egy hatalmas balta alakjában; szólítsuk magunkhoz és vágjuk ki a fát. Sajnos nem jól céloztunk, és a fatörzs lebucskázik a mélybe. Aggodalomra semmi ok, menjünk vissza oda, ahol elbújtunk a katonák elől, és a bal oldalon levő északi járaton távozzunk, ahol gyönyörűen folydogál a hegyi patak, és mit látnak szemeink: két kőben megakadva az imént kivágott fa egy tökéletes pontonhidat alkot, amin átcaplathatunk. Innentől már egyszerű az út, vándorlásunk közben csak egy menekültcsaláddal találkozunk, akiket Lavitz meg is hív a házába. Az út egy barlangba vezet, amin át kell vágni magunkat, hogy Bale-ba jussunk.

## Limestone Cave

A barlangba egy vízesés mellett juthatunk be, előtte azonban vegyük fel a Healing Potiont a kis ládából (le kell ugrálni). Ha bejutottunk az üregbe, csúszdázzunk le egy újabb ládáért (bár az a 20 G nem biztos hogy megéri a kirojtosodott nadrágot), majd a köveken szökdécseljünk tovább. Lavitz itt ismét bemutat egy magánszámot, de Dart végül kimenti, tovább erősödik a barátság. A következő helyszín kissé keszekusza, ha északra megyünk, szintén egy ládához juthatunk, ha délre, akkor (pár másik kincs mellett) egy menekülő lényt üldözhetünk az oszlopok között. Ha elkapjuk, akkr egy rövid metamorfózis során ládává változik. Ahol sárgászöld pontok lebegnek a levegőben, ott az X lenyomásával mindenkit maximumra gyógyíthatunk – az ilyen helyeken célszerű tápolni, ugyanis semmi kockázata sincs a dolognak. Ha mindent felvettünk, akkor menjünk tovább a kijárat felé, és mindenképpen mentsünk állást, következik a harmadik boss-harc, ezúttal egy kígyószerű lény ellen, ő a Guardian of the Cave.
Dart persze hátraküldené Shanát, nehogy megsérüljön a kicsi lány, de végül mindenki harcolni fog. A kígyó legszemetebb támadása a mérgezés (kis zöld karikák keringenek a megmérgezett ember feje felett), ezt mindenképpen gyógyítsuk meg a Body Purifier nevű tárgy segítségével. Néha elbújik egy fal mögé, ekkor ugyan ő is csak köpködni tud, ám ilyenkor Dart és Lavitz nem érik el – jól jön Shana meg az ő íja. Csata végén már indulná-

nak hőseink tovább, ám a kígyó még megereszt egy utolsó rohamot a lemaradt Shana ellen. Nem kell kétségbeesni, nem öli meg hősnőnket, ugyanis Shana egy furcsa mágikus támadást ereszt meg. No, ezt vajon hogyan csinálta? Ez fura módon nem érdekli karaktereinket, ők mennének tovább Bale felé.

## Capital Bale





Az első nagyobb város a játékban, Dél-Serdio fővárosa, Albert király székhelye, mellesleg Lavitz otthona. Derítsük fel az egész várost, vásároljunk felszerelést, pihengessünk (általában minden városban van egy fegyverbolt, egy tárgybolt, egy gyógyító és egy fogadó, ahol kipihenhetjük fáradalmainkat). Bale első házában szerezhetünk egy portrét Lavitzról, a szökőkút alatt lakó ipsének vehetünk egy üveg bort (Good Spirit) a kocsmában, illetve felkereshetjük Lavitz házát – azonban be nem mehetünk, mert Lavitz először jelenteni akar a királynak, menjünk tehát a kastélyba. Lavitz bevisz minket is a király elé, aki jutalmat kínál, amiért megmentettük a kedvenc lovagját. Dart – mindenkit, de legfőképpen az érintettet meglepve – azt kéri, hogy hadd hagyja itt Shanát, mert a kastélyban biztonságban lenne Doel ügynökeitől. Kérelmét azonban visszautasítja a király, mondván, hogy már csak egy erőd védi a fővárost – Hoax – de már nem sokáig, ugyanis egy sárkány is a támadók között van. Ez igen meglepő dolog, hiszen már évezredek óta nem láttak élő sárkányt az országban. Amikor Dart a Black Monsterről érdeklődik, Noish miniszter elmeséli a világ történelmét (persze a szörnyről nem tud sokat); tehát:

A Soa (ő az isten) által alkotott világon sokáig békében éltek az emberek és a tündérek (wingly), de 11000 évvel ezelőtt kitört köztük egy véres, pusztító háború, a Dragon Campaign; amiben az emberek a sárkányokat használták a wingly-k ellen. A csatát az emberek nyerték, a tündérek mind elpusztultak, a sárkányok és az óriások közül pedig csak néhányan élték túl a háborút. Az emberi faj a győzelmet a Dragoonoknak, azaz a sárkányok lélekkövével (Dragon Spirit) félig sárkánnyá változott harcosoknak köszönhette. A Dragon Spiritek mára már eltűntek, és a sárkányok is mesebeli lényekként ismertek. Illetve egészen addig volt ez így, amíg egy zöld színű példány meg nem jelent és le nem rombolta Selest, (ezután támadta meg Dartot is a játék elején) és meg nem támadta Hoaxot. Úgy tűnik Doel irányítja a dögöt, Albert nagy bánatára, aki semmit nem tud kezdeni ezzel a "fegyverrel".

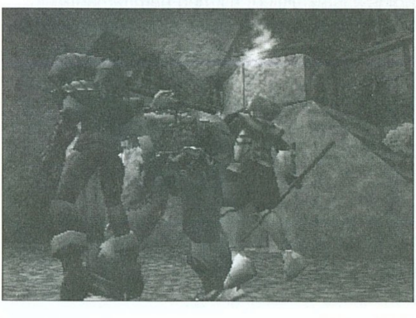
Lavitz természetesen felajánlkozik a sárkány megállítására, Dart és Shana pedig jóbarátként csatlakoznak hozzá. Mikor mindezt megbeszélték, látogassuk meg végre Lavitz mamáját, aki Shanában az ideális menyre ismer, egyből össze akarja boronálni a kicsi fiával. Csak úgy tudják lerázni, hogy azt mondják, hogy Shana Dart menyasszonya – Dart fura módon nem lelkesedik az ötletért. A nőnemű lények végül a konyhába távoznak élelmet készíteni, a férfiak pedig magukra maradnak. Megpróbálhatjuk rávenni Lavitzot pár dologra (például kardvívás gyakorlása a nappaliban), de ő kevéssé lelkesedik ezekért, csak abba megy bele, hogy megmutatja nekünk a házat. Ez abból áll, hogy kivisz minket a titkos helyére, a tetőre, ahol egy "férfi-a-férfival" beszélgetést bonyolítunk le, persze a középpontban Shana és Dart kapcsolata van. Az ebéd után búcsúzzunk el a kedves

mamától, aki még ellátja útravalóval az icipici fiát. Ha esetleg nem szereztünk meg eddig mindent, amit akartunk (stardustok, felszerlés), akkor még kódorogjunk a városban, ha készen állunk, akkor induljunk el Hoax felé.

## Hoax Fortress

Nézzünk körül a városban, beszélgessünk az emberekkel, majd menjünk el a Kaiser (nem sör!) által vezetett haditanácsra, ahol mindenki megkapja a maga kis pozícióját a város védelmében: Dart és Lavitz éjjeliőrök lesznek, Shana pedig szakáccsá válik (bár senki nincs túl jó véleménnyel az ő főzési tudományáról). Hamarosan el is jön az éjszaka, természetesen pont akkor jön a támadás, amikor mi vagyunk szolgálatban, Az első ellenfeleink (két közkatona) még semmi veszélyt nem jelentenek, az utánuk támadó elit katonák azonban már izzasztóak lehetnek. Utánuk egy gigantos érkezik, nevezetesen a Kongol névre hallgató példány. Igyekezzünk minél hamarabb leverni, mert elég nagyokat tud ütni. Amikor rávertünk annyit, amitől meg kellene halnia, nem ezt teszi, hanem nekitámad Dartnak és majdnem megöli. Egyetlen szerencsénk, hogy a levegőből érkezik egy szárnyas teremtmény, és átváltoztatja Dragoonná. Ez elég is ahhoz, hogy Kongol elmeneküljön, illetve társaink csodálkozását is kiváltja – Dart nem bírja tovább a strapát és elájul.
Amikor magához tér, megtudjuk, hogy megmentőnk neve Rose – már a játék elején is vele futottunk össze – és elmagyaráz pár dolgot a Dragoonokról. Először is, ő is egy ilyen lény, neki is van Dragon Spirit-je és Dart köve – még az apjától kapta – is egy ilyen lélekkő. Dart ezen nagyon felbuzdul, egyből el is határozza, hogy majd ő megmutatja annak a zöld sárkánynak, hogy ki az úr Serdióban. Cuki kis megmentőnk rövidesen csatlakozik hozzánk – bármennyire zavarja is ez Shanát – és ezt használjuk is ki, mert nagyságrendekkel erősebb karakter, mint Shana. Ha kikecmergünk az ágyból, és megszemléljük a lerombolt várost, beszéljünk mindenkivel, ugyanis az emberek csak és kizárólag úgy beszélnek Dartról, mint a város heroikus megmentőjéről. Ezt követően beszéljünk Rose-zal, aki beavat minket a Dragoonság tudományába.

Először is az átváltozás: ha egy karakterünk képes Dragoonná válni, akkor az Additionökkel már képes lesz SP-t is szerezni. Amint az SP-k száma eléri a százat, átváltozhatunk Dragoonná (a hosszú, átváltozást bemutató animációt kikapcsolhatjuk a



menüben). Ebben az alakban a sebzéseknek csak a felét kapjuk meg és egyből elmúlik minden káros hatás rólunk (mérgezés, félelem stb) és más parancsokat is használhatunk. Az első a támadás, avagy a Dragoon állapotban használható Additionök – ez mindenkinél ugyanolyan: a jobb felső sarokban elindul egy mutató és mindig akkor kell lenyomni az X-et, amikor északnál van. Ahányszor sikerül, annyiszor verhetünk rá az ellenfélre – a maximum az öt, ám az utolsó alkalommal igen nehezen

lehet csak eltalálni az északi részt, nagyon ritkán lesz eleinte Perfect ütésünk. A másik használható parancs a Magic, értelemszerűen varázslatokat süthetünk el, melyeket szintlépések alkalmával kaphatunk. Az, hogy meddig maradhatunk Dragoon-alakban, az a D'LV-től függ, vagyis attól, hogy hányadik szintű Dragoonok vagyunk. Itt is öt a maxmimális és attól fejlődik, ha SP-t gyűjtünk. Második szinten már 200 SP-nk lehet, harmadikon 300, és így tovább – minden száz SP egy környi időt engedélyez. Ha mind a három karakterünk maximum SP-n van (ehhez az is kell, hogy mind a három karakternek lehetősége legyen Dragoonná változni), akkor megjelenik a Special parancs, amivel mindenki átváltozhat Dragoonná és akivel kiadtuk, az erősebbeket fog sebezni. A későbbi főellenségeket szinte kizárólag sárkányformában tudjuk legyőzni, célszerű úgy belekezdeni a csatába, hogy mindenki maxmimum SP-vel rendelkezzen.

Ha már mindent elsajátítottunk, akkor induljunk is a sárkány fészkébe, de előbb egy mocsáron kell átvágni.

## Marshland

Itt északra menve leverhetünk egy kis sereget, cserébe egy stardust és néhány láda ütheti a markunkat. Ezután menjünk vissza a mocsár "bejáratához", és másszunk át a fatörzsön. Itt Shana kicsit összesik, de végül Dart kicipeli a világtérképre, a következő megállónk egy vulkán lesz.

## Volcano

A kráternél megjelenik egy hatalmas tűzmadár, szerencsére nem lát meg minket – rutinosabb kalandorok azért érezhetik, hogy még összefutunk őkelmével. Itt nem sok elágazás lesz, menjünk mindég előre, mentsünk a Save-pontnál, és egészen addig semmi rendkívüli nem történik (egyszer láthatunk egy alakot császkálni a messzeségben, de nem tudunk vele kommunikálni), amíg el nem érünk arra a helyre, ahol a lávában levő köveken kell szökdécselni. Itt ugyanis Shana kicsit megkergül, és azzal a szöveggel, hogy "valami hív" egy rövid kis sprintet prezentálva megszökik a csapattól. Természetesen siessünk utána, és nem messze meg is találhatjuk, amint egy furcsa szobor mellett guggol. Rose, kicsiny csapatunk lexikonja egyből szállítja az infót: a szobor egy Virage nevű lény – ezeket a monstrumokat a wingly-k használták a Dragon Campaign alatt az emberek ellen. Amilyen mákunk van ez a Virage természetesen úgy dönt, hogy elég volt a szobor-létből és nekünk esik. Eddig ez lesz a legkeményebb csatánk, szükség lesz jónéhány gyógyító szerre. Négy részét támadhatjuk: a kezét, a lábát, a testét és a fejét. Csak akkor hal meg, ha a fejét verjük le, a többivel ne is szórakozzunk – ha nem regenerálódna viszonylag hamar a keze érdemes lenne előbb azt leütni, de így mindegy – csak a fejét, meg ne sántuljon!
Ha leszámoltunk a Virage-zsal, akkor megtekinthetjük, hogy hogyan süllyed el a lávában. Ezután menjünk vissza menteni, ám közben találkozunk a messzeségben látott fickóval, akit ki kell mentenünk – fel kell húzni őt egy szakadékból. Ha ezt megtettük, akkor bemutatkozik: ő Dabas, Lohan városának ócskása (persze ő antikvitás-kereskedőnek hívja magát), aki meg is kér minket, hogy ha meglátogatjuk a várost, akkor keressük fel. Ezután

mentsünk egyet – hamarosan újabb boss-csata jön. Menjünk tovább a frissen megnyílt úton, ahol a kint már látott madárka, név szerint Piton (???) vár ránk. Ez a csata könnyebb lesz, mint az előző, mert szegény nem tud sokat sebezni. Dart nem túl effektív, hiszen ugyanolyan a szférája, vele inkább dobáljunk tárgyakat a tűzmadár fejére. Ha túléltük ezt is, akkor igazi áldásként fogadhatjuk, hogy a kijárat mellett Dabas elkezdett kufárkodni mindenféle holmival – tárazzunk be gyógyításokból!

## Nest of the Dragon

A vulkánt elhagyva hamar megtaláljuk az erdőt, ahol a sárkány lapul. Shana megint rohamot kap, és egy kicsit pátyolgatni kell. Ahová elvittük, ott nem lehet továbbmenni, egy növény zárja ez az utat. Szerencsére semmi komoly baja nincs a leányzónak, hamarosan folytathatjuk utunkat észak felé, ahol egy csapda vár ránk: belezuhanunk egy verembe. Itt egy furcsa helyre érünk – lila járatokon keresztül kell mászkálnunk, ládákat összeszednünk, és új utakat megnyitnunk. Utóbbit úgy tudjuk megtenni, hogy megtapizzuk a virslire hasonlító növényeket, mire a rácsként funkcionáló moszatok összeasznak – fura egy szimbiózis lehet ez! Lent van egy kis tavacska is, ami mindenkit maxmimumra gyógyít – használjuk ki az alkalmat és tápoljunk egy kicsit. Ha mindent megnéztünk/felszedtünk, mentsünk állást és menjünk ki az északi kijáraton.
Itt egy Greham nevű emberrel futunk össze, aki amolyan "gyűlöllek-kikaparom-a-szemed" viszonyban van Lavitz-cal (korábban elárulta lovagunk apját, érthető módon Lavitz ezt rossznéven vette). A harc nem kerülhető el. Már magabiztos mosollyal esnénk neki, amikor átváltozik Dragoonná – Doel király egész jó felszerelést utal ki embereinek...Csak, hogy vidámabbak legyünk, megérkezik a keresett zöld sárkány is (most valahogy kisebb, mint a játék elején, amikor Dartot kergette, de ezen nem kell fennakadni, Jabba is kisebb lett a Special Editionben), ami a Feyrbrand névre hallgat. A csata nem lesz túl nehéz, először Grehamet verjük le, utána az egyedül maradt sárkányt. Amikor vége a csatának a zöld Dragon Spirit Lavitzra száll, immár három Dragoonunk van!
Ez akár vidámságra is okot adhatna, de Shana megint rosszul lesz, ezúttal a sárkányméregtől (még akkor is, ha nem is volt a harcolók között). Mivel a vadonban nem lehet ellátni a közeli városba, Lohanba kell vinni – kapaszkodjunk ki a hálón, és kövessük az egyetlen utat.

## Lohan

Dart a városban egyenesen az orvoshoz viszi Shanát, azonban a diagnózis nem túl bíztató. A doki eddig még nem is látott sárkányméregtől sújtott beteget, nemhogy gyógyított volna ilyet. Természetesen a reményt nem szabad feladni, a gyógyító azt közli, hogy hallott már egyszer a Dragoni Plant nevű növényről, amivel talán – de csak talán! – kikúrálhatja Shanát (a Chrono Cross készítői is alkalmazták ezt a megoldást, Kidet is csak a legendákban létező Hydra nedve gyógyíthatta meg). Sajnos a növényről a nevén kívül semmit nem tud, minden mást nekünk kell kideríteni. Miután az eléggé letaglózó híreket meghallgattuk, derítsük fel a várost, vásároljunk be (a kék nyíllal jelzett ajtók mögött vannak a boltok, sárga nyilakkal jelezve pedig a gyógyító- és pihenőhelyek vannak), nézzünk körül. A bal oldalon az egyik kis bolt az általunk korábban megmentett Dabas kis elárusítóhelye,



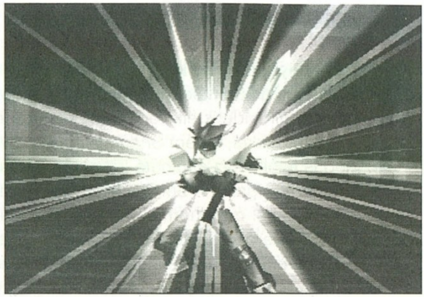
kérdezzük meg a Dragoni Plantról. A sok kacat között természetesen akad egy kis zsebkönyv, ami említést tesz a keresett növényről: a Shirley's Shrine nevű helyen évtizedekkel ezelőtt volt még néhány példány. Rövid tanakodás után kiderül, hogy a szentélybe ott lehet eljutni, ahol Shana először rosszul lett, és ahol nem tudtunk átmenni a növény miatt. A kis haditanács egy ravasz tervet is kovácsol a növény eltávolítására (hogy a még mindig velünk levő balta miért nem jó, az örök titok marad), mégpedig azt, hogy a föld alatti tisztavizű, kis tavacskából felhordott vízzel – mintegy ördögűzve a szenteltvízzel – el lehetne tüntetni a torlaszként funkcionáló virágot.
Ilyetén módon fellelkesülve kezdjük meg rendezett sorokban a kivonulást a városból, ám Dartnak hamarosan eszébe jut valami: kellene egy ibrik, amiben a vizet fel lehet hurcolni a föld alól a célpontig – beszéljünk az itt levő árusokkal, az egyikük fantasztikus ajánlattal áll elő, egy tökéletes kis rocskát ajánl fel, mindössze százmillió aranyért. Hacsak nem töltöttünk több ezer órát a játékkal eddig, akkor nem valószínű, hogy akad ennyi tőkéje a csapatnak, próbáljunk meg alkudozni egy kicsit. Némi rábeszélő készséggel sikerülhet levinni az árat az egész elfogadható "ingyen"-ig. Nézzünk be a város hátsó fertályába is, ahol mindenki a közelgő bajnokságról beszél, sajnos még nem lehet beszállni.

## Shirley's Shrine

Menjünk vissza a Nestbe, ugorjunk le a lyukba, merjünk vizet a földalatti tóból, majd öntözzük meg a makacs növényt (a folyóban levő kövön lehet átugrani a másik oldalra, és felszedhetünk egy Chain Mailt is, ami igencsak jól fog mutatni Dart fejlett felsőtestén). Immár szabad az út a szentélybe – irány előre!
Az itt levő ládák mind üresek, bár mókás kis fenyegetéseket, megjegyzéseket kaphatunk tőlük. Haladjunk balra, ahol a boltívnél Rose-nak fura érzése támad: mintha egy negyedik Dragon Spirit lenne a közelben. Az épületben jobbfelé haladva egy remek tápolóhelyet lelhetünk, ugyanis ha beugrálunk a vízben levő sziklákra, egy gyógyítóhelyet lelünk. Ha kimészároltuk magunkat, menjünk vissza az épületbe, menjünk be a az első ajtón, és tekerjük meg derekasan az itt található kis kallantyút, jól fog ez még jönni!
Már csak egy út marad előttünk: hágjunk fel a lépcsőkön. Itt egy számzáras szerkezetre lelhetünk, sajnos még nem tudjuk a kódot. Menjünk fel az épület tetejére, és nyissuk ki az itteni ládát – meglepő élményben lesz részünk, ugyanis egy csillébe kerülünk, és az épület körül leszáguldunk, végül az első helyszínen kötünk ki, nevezetesen fejest ugrunk a vízbe. Közben remélhetőleg feljegyeztük a három számot, amit ki-tudja-honnan hallottunk (a kombináció egyébként 352, ha nagyon lusta vagy, ki is hagyhatod az egész száguldozást és beütheted a számot), mert ezt kell betáplálni a számzáras szerkentyűbe, mire – láss csodát! – egy új járat nyílik. Bent egy hosszú lépcsősor vezet fel a magasba, de ha megpróbálunk felrohanni, egy Indiana Jones-ba illő effekttel találkozhatunk: a lépcsők lejtővé válnak, és mi visszagurulunk alulra. A megoldás a két szobor beállításában rejlik; ha jól



megfigyeltünk mindent, akkor már tudhatjuk, hogy merre kell állnia a két madárnak (az aranyszínűt szembe – front – kell állítani, míg az ezüstből készültet balra – left – kell elcsavarni), a korrekt beállításnál már nem lehet gond a fránya lépcsőkkel.
Fent a gondolatnál is gyorsabban mentsünk egyet, majd nyomuljunk azon épület felé, ami reményeink szerint a Dragoni Plantet rejti. Ez persze nem mehet csak úgy ukk-mukk-fukk, egy igen arrogáns fickó áll elibénk, és a bemutatkozás után – Drake az ő becsületes neve – szilárdan arra az álláspontra helyezkedik, hogy nekünk innen igen gyorsan kellene távolodni, magyarul elküld minket a jó francba. Szegény csóka abban a hiszemben van, hogy el akarjuk előle halászni a sok trezsört, és a kedvén az sem segít, hogy Rose egyértelműen utal arra, hogy szívesen felszecskázná. Szó szót követ, majd egy jó kis harc kerekedik a nézeteltérésből. A harc nem lesz túl nehéz, az elénk szórt bombáit mindenesetre robbantsuk fel, és amikor egy rácsot idéz a maga védelmére, akkor azt meg kell semmisítenünk, mielőtt újra őt verhetnénk arcon.
Mikor lecsaptuk, egy szellem jelenik meg – ő maga Shirley, akiről az egész komplexum a nevét kapta. Kiábrándító hírrel szolgál: itt nincs már Dragoni Plant. Ellenben van egy Silver Dragon Spiritje, amelynek gyógyító ereje van. Csak akkor adja azonban oda, ha megfelelünk az általa kitalált próbán. A kép ugyan harcra vált, azonban ne támadjuk meg őt, mindig védekezzünk (és ez ne csak a játékban legyen így!). Először Lavitzot kérdezi, hogy miért harcolunk, a válasz az, hogy azokért, akiket szeretünk (For those we love). Ezután Dart következik, vele először mondjuk azt, hogy a Black Monstert üldözzük (I pursue the BM), majd azt, hogy bosszút akarunk állni rajta (I get my revenge), harmadjára pedig azt, hogy Shana fontosabb, mint a bosszú (Shana over the BM). Ezután Albert királlyá változik, és újra Lavitz kapja a kérdéseket. Először mondjuk azt, hogy nem úgy beszél, mint a király (It doesn't sounds like you), majd azt, hogy a barátainak kell segítenie (I must save my friends). Ekkor Shirley megdícsér minket, a következő három kérdésnél (mindenki kap egyet-egyet) már mindegy is, hogy mit felelünk. Jíí-hááá, megvan az ezüst lélekkő – gyógyító képességeit először Drake-en teszteljük, akit sikerül is feltámasztani (a vörös kővel kell együtt használni).
Siessünk vissza Lohanba, ahol rövid úton feltámaszthatjuk Shanát – ráadásul ő is sárkánylovaggá válik, bár ettől nem lett erősebb, mint Rose, nem tanácsos berakni a csapatba. Így felvidámodva akár el is indulhatunk a helyi bajnokságon, a Hero Competitionon. Nevezzünk be (sem Lavitz, sem Rose nem indul el, ők – Shanával együtt – drukkolnak majd nekünk), majd menjünk le a lépcsőn a pult mellett és egy ismerőssel találkozhatunk, az ő neve Haschel, és a Rogue School harcművészeti iskola alapítója és vezetője volt – megegyeznek, hogy majd a döntőben eldöntik, hogy ki fejlődött többet azóta, mióta nem látták egymást.
A viadalra mindenképpen a legtöbbet sebző Additiont szereljük fel Dartra, és mindenképpen szereljük fel rá a Drake-tól kapott Bandit's Ringet; sajnos Dragoonná nem változhatunk a torna alatt. Az első ellenfelünk, Gorgaga jól ismeri a fair playt – és szolidan



elutasítja: mielőtt megnyikkannánk jól megmérgez minket. Az első körben egy Body Purifier segítségével kúráljuk ki magunkat, majd a banditagyűrű segítségével felgyorsulva gyalázzuk meg kegyetlen módon böhöm ellenfelünket. Második ellenfelünk Serfius, őt senkinek nem lehet nehéz legyőzni, egyszerűen le kell gyorsulni. Harmadikként az irdatlant sebző, ám ugyanilyen mértékben lassú Dantonnal kell szembenéznünk, ő sem jelenthet nagy gondot. Az elődöntőben Antonnal kell szembeszállnunk, aki íjjal küzd – ha elég időt adunk neki, akkor eredményesen (ne használjuk a Guard parancsot, hanem verjük le). A csata végén találkozhatunk Haschellel, aki elszontyolodva meséli, hogy kegyetlenül kikapott küzdőtársától, Lloydtól. Na majd mi megmutatjuk a kedves fiatalembernek! Ez persze nem fog összejönni, megütni sem tudjuk a platinahajú fiút, ő viszont elég nagyokat csapkod. Feladatunk az, hogy bírjuk ki addig, amíg meg nem elégeli a harcot, és lazán levág minket. Mindenesetre az ezüstmedál is szépen csillog, legalábbis vigasztaljuk ezzel magunkat. Az eredményhirdetés után hiába próbálunk szociális interakcióba bocsátkozni vele, elég pöffeszkedő alak; mondjuk van is mire. Mindenesetre annyit elérünk, hogy Dartnak megígérte, ha majd egyszer Dart erősebb lesz, akkor kihívhatja.

A Hero Competition után Haschelt bemutathatjuk a csapatnak, és Lavitz elkezd szervezkedni, hogy kettesben maradhassunk Shanával (Lavitz megpróbálja átölelni Rose-t is, ám akkora pofont kap, amitől Bud Spencer is 5 métert repült volna). Menjünk körbe az épületben, kipróbálhatunk mindenféle játékokat, bár nem túl fantáziadúsak...

Amikor már távoznánk, egy futár érkezik Bale-ból és borzalmas híreket hoz: Doel seregei megtámadták a fővárost, elrabolták Albert királyt és a Hellena börtönbe szállították. Lavitz úgy ahogy van már rohanna is, Haschel egy eléggé brutális módszerrel beszéli rá a stratégia és a felkészülés szükségességére: leüti. Mikor magához tér, akkor rövid megbeszélés után Haschel is csatlakozik hozzánk (ő azért vándorol, mert a 20 éve eltűnt lányát, Claire-t keresi), és elindulhatunk újra a börtönbe. Előtte – ha még nem tettük volna meg – vigyük el Shanát Selesbe, hogy nézze meg, mi történt a városkával (ő ugyan lelkileg kissé megnyomorodik, ám fura módon a helybeliek még csak nem is köszönnek neki, pedig a játék elején mindenki a legnagyobb prioritásként beszélt a kiszabadításáról...).

## Hellena Prison

Készüljünk fel, hogy az itteni őrök egy gyorskiképzésen estek át legutóbbi látogatásunk óta – nehezebb lesz őket leverni. A bejutás most is kalandos lesz, ezúttal Lavitz játszik Batmant, és egy hatalmas ugrás segítségével jut be a fegyházba, kiosztja az őröket, majd leengedi a kaput. Ha bementünk egy kedélyes jelenetet nézhetünk végig, amiben Fruegel fenyegeti a hátrakötött kezű királyt, Albertet, azzal, hogy amint feljön a nap, megöli.

A kereskedő most is a szokott helyén van, bármikor vásárolhatunk nála némi ellátmányt. A kufártól balra van egy lift, ami a múltkor még nem működött, most már igen, ezzel men-

jünk feljebb egy kicsit, itt szedjük össze a ládákat, végül a jobb oldalon tanyázó kis felvonóval menjünk fel a börtön tetejére. Itt egy fogadóbizottság vár ránk, akiket ugyan meg tudunk fenyegetni, de ismét egy verem vár minket ölelő mélyére, sőt, még egy célzást is ejtenek a katonák arról, hogy mi elemózsiaként fogunk szolgálni.
A szokásos mázlink ide is elkísért: senki nem törte semmijét, mindenki egészben maradt. Beszéljünk a társakkal, főként Shanával, aki huzatot érez, ergo valahol kijáratnak kell lennie. Meg is találjuk az eltolható követ, ám előtte közeleg az a lény - Jiango - akinek fel akartak minket szolgálni. A böhöm lényt legegyszerűbben Rose Astral Drainjával tudjuk leverni, a többiekkel csak normál támadásokat eregessünk.
A Jiango még az erőlködéstől is megkímélt minket, halálvergődésével betörte a követ, ami mögött a rejtett járat rejtezik - menjünk mindig csak fölfelé, verjük le az őrt álló katonákat, és amikor feljutunk a torony tetejére, mentsünk. Ha elindulunk a hajnal irányába megtalálhatjuk a Fruegel-Albert kettőst, amint kivégzésre készülnek (az egyik végrehajtani, a másik elszenvedni azt). Természetesen kommandónk időben érkezik, Fruegel pedig két pajtásával nekünk támad. Ellene kitűnően bejönnek Lavitz varázslatai, és a Final Burstot sem bírja. Csata végén egy durva jelenetnek lehetünk szemtanúi: egy fekete köpenyes figura belenyúl (!) Albert testébe, és kitép belőle egy Moon Gem nevű kis gömböt. Lavitz persze egyből nekiugrik, ám az idegen egy fura fegyverrel megperzseli - ám eközben kiderül, hogy ő Lloyd, akivel már találkoztunk. Rose rájön, hogy Lavitzot egy speciálisan Dragoonok ellen készített karddal csapták meg, tehát nincs esélye a túlélésre. Sajnos tényleg bejön a jóslat, Dart karjai között hal meg, a Dragon Spiritjét pedig Albertnek adja.

## Seles

Az egész kompánia Selesbe megy, és egy titkos pincében haditanácsot, illetve visszaemlékezést tartanak. Albert király azt is elmondja, hogy mi az a Moon Gem: az uralkodók örökösei kapják meg mindig ezt a wingly mágikus tárgyat. Lloyd Albert tanácsadója volt, onnan tudhatott erről. A karakterek végül abban egyeznek meg, hogy Doel császárt kell megölni, aki a Black Castle-ben tesped. Meglepő módon Albert is csatlakozik a társasághoz, ráadásul ugyanolyan fejlettségi szinttel és ugyanolyan képességekkel, mint Lavitz.

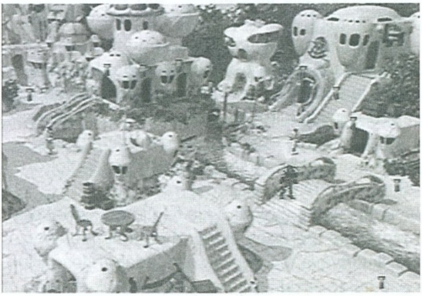
## Black Castle

Az erdőn keresztül vágjunk át a Fekete kastélyhoz, ahol fura módon nem támadnak meg minket (még nem ismertek fel). A katonák kicsit demoralizáltak, hiszen végül Hoaxot sem sikerült elfoglalni, és a zöld sárkányt is megölte valami himpellér, ezért lehet velük beszélgetni. Az egyik helyen, ha jelentkezünk zsoldosnak, kapunk 100 Goldot, a másik oldalon pedig egy kalandorral találkozhatunk, aki azzal dicsekszik, hogy ő ölte meg Feyrbrandot, a sárkányt. Addig-addig erősködik, míg valaki fel nem adja a katonáknál, akik be is kasztlizzák. A főbejáraton keresztül nem tudunk bemenni, viszont innen északra van egy földalatti kis város (nyomornegyed), itt van orvos, fegyverbolt, sőt, egy olyan bolt is, ahol hamis (fake) tárgyakat lehet venni - ne tegyük meg, mert fabatkát sem érnek. A város legalsó csücskében egy személy megkérdezi, hogy akarunk-e csatlakozni a New Serdio Partyhoz, ami egy pacifista és uniós terveket szövögető kicsiny társaság. Mondjunk igent, majd

válaszoljuk meg a kérdéseket: az elsőre mondjuk azt, hogy mindegy melyik Serdiónak drukkolunk (I cannot say which) másodszorra azt, hogy a gyerkőcöknek az a feladata, hogy otthon maradjanak (Take care at home), végül pedig azt, hogy azért harcolunk, hogy megvédjünk valamit (To protect something). Ezzel be is kerültünk az egyesületbe, ráadásul el is vezetnek minket egy rejtett járathoz, amivel egyenesen a várba hatolhatunk be.
A kivájt alagutakban szedjük fel a kincseket, majd kússzunk le a jobb oldalon lifegő kötélen, utána meg másszunk fel a nagy létrán – sikerült, bent vagyunk a várban. Az örömben ezúttal az az üröm, hogy már támadnak minket a katonák (bár eleinte el lehet őket kerülni). A sugárúton menjünk egyenesen előre, jobb oldalon egy fura laborba juthatunk, ahol két őrült tudós kezd el magyarázni mindenféle mágikus fegyverekről, és egy Magic Oil nevű löttyöt is kapunk tőlük, aminek a használatával már tudunk liftezni (a felvonók melletti kis rózsaszín pacát kell megfogdosni, mire az belobban, lehet felvonódni). A fehér fénynél bármikor felgyógyulhatunk, de erre nem lesz nagy szükség. Itt van egy olyan rész, ahol egy platóra hatalmas köveket dobnak felülről (a játék szerint ezek szemetek, ne vitatkozzunk hát mi sem). Itt az lesz a feladatunk, hogy gyorsan átrohanjunk és lehetőség szerint ne kapjunk köve...szemetet a nyakunkba, különben kezdhetjük elölről. Ha átértünk, a zúzdában szedjük fel a Red Stone-t, szükség lesz még rá!
Menjünk vissza a sugárútra, kezeljük meg a liftet, és menjünk át a kis felüljárón, ismét egy kis laborba jutunk. Az itt tanyázó tudós, Mr Magi már igencsak előrehaladott elmebajban szenved, ingereljük addig, amíg át nem változik kutyává, és vegyük el a ládában levő Blue Stone-t. Vágtázzunk vissza a sugárútra, és ezúttal az északi bejáratot használjuk, miután elpucoltuk az őröket. Az első szinten semmi értelmes dolog sincs, egy Item-árus asszony ácsorog errefelé, ha nincs nálunk elég gyógyító felszerelés, akkor ruházzunk be. Ha felliftezünk a következő emeletre, pont egy gyakorlótermebe jutunk, ahol a meghökkent katonák – egyenként – nekünk esnek. A közeli páternoszterrel menjünk fel – egy kis szobába jutunk, ahol az az ember lakik, aki elrabolta Shanát. Még mielőtt miszlikbe szabdalnánk, elmondja, hogy ő tényleg csak Shanát akarta elhozni, és Fruegel volt az aki, leromboltatta a várost; valamint azt, hogy mióta Lloyd itt van, azóta változott meg a király. Nekünk adja a Yellow Stone-t, ami az utolsó a három kulcs közül Doel szobájába, és utána a fal felé fordulva tovább marcangolja magát.
Menjünk vissza a gyakorlóterembe és jobbra távozzunk – menjünk fel a vár legtetejére, ahol két láda, és néhány alak társasága vár minket. Ha ezzel megvagyunk, akkor menjünk vissza a gyakorlóterem liftjéhez, és menjünk fel a negyedik emeletre. Itt egy pappal folytathatunk mélyértelmű eszmecseréket, illetve menthetünk egyet (ez igen jól jön). A fura kis szerkezetbe pakoljuk be a Vörös, a Kék és a Sárga köveket, majd a szobor oldalán feltáruló ajtón menjünk be. Itt a már ismert Kongol köszönt minket, akinek ugyan rengeteg HP-ja van, mégsem lehet nagy gond legyőzni (ne változzunk át mindenkivel Dragoonná, kelleni fog még az feljebb!). Miután legyőztük, Rose tiltakozása ellenére életben hagyjuk, amit szegény giganto feje elég kevéssé tud felfogni.
A trónteremben maga Doel fogad minket, aki arról mesél, hogy a 11000 éve halott Diaz császár akarata irányította, és amíg hitetlenkedünk, ránk veti magát. A csata első része nagyon könnyű, de amikor úgy néz ki, hogy meghal, nem ezt teszi, hanem átváltozik Dragoonná. Miután így is megöljük (a Dragoon Doel ellen jön jól, ha mi is átváltozunk), utolsó kérése az, hogy menjünk Lloyd után, és állítsuk meg, és egyáltalán, derítsük ki, hogy mi is történik tulajdonképpen. Azt az információt is megkapjuk, hogy Lloyd egy másik ország, Tiberoa felé távozott el, ott kell őt keresnünk.

Ugyan mindenki örül, hogy vége a Serdiót sújtó háborúnak, ám rengeteg kérdés merül fel embereinkben (pl miért is rabolták el Shanát, miért támadt fel a Virage, mi is ez a história Diazzal, és miért kellett Lloydnak a Moon Gem), ezért mindenki úgy dönt, hogy folytatja a harcot. Haschel ugyan tovább akarja keresni a lányát, ám Doel Dragon Spiritje őt választja ki, ezért velünk marad. CD-csere!

## Fletz



Egy igen egzotikusan kinéző, kék-fehér városkát láthatunk magunk előtt, ahol egy pillanatra megjelenik maga Lloyd is – miután eltűnt, akkor vágtat be a mi csapatunk is Fletzbe, Tiberoa fővárosába. Nézzünk körül a városban, menjünk be minden házba (néhány ugyan még zárva van), látogassuk meg a templomot (itt, ha beszélünk a pappal egy kis planetáriumi előadáson is részt vehetünk), a boltokat, végül menjünk fel északra, ahol egy téren kisebb riadalmat kelt a hír: érkezik Emille hercegnő. Láthatólag a hölgyemény nem örvend nagy népszerűségnek, mindenki menekül előle; és amikor egy terhes asszony megkéri, hogy ő adjon nevet a leendő gyerekének, akkorát üvölt a királyi sarj, hogy csoda, hogy nem kezdődik meg a szülés. Miután visszasasszézott a palotába, beszéljünk az elnyomott nép tagjaival, akik elmondják, hogy fél éve változott meg a hercegnő, azelőtt csupa báj és kellem volt; lehet, hogy itt is Lloyd változtatja meg az embereket, mint ahogy azt tette Doellel is?
Menjünk át a város másik oldalára, ahol ha akarunk, pihenjünk egy keveset, majd mindenképpen nézzük meg a hidat. A tákolmányt "Claire Hídnak" hívják; ez Haschel lányának és Dart anyjának is a neve. Mielőtt az erről való töprengések átmennének sci-fibe (pl, hogy Dart Haschel unokája) Albert kiselőadást tart az ország demográfiájáról, és végül kimutatja, hogy a nők 4%-nak Claire a neve, kár is lenne továbbgondolni az ügyet. Miután mindent bejártunk, menjünk a bárba, ahol beszéljünk a szószátyár felszolgálónővel, Kaffival. Mutassunk érdeklődést a csillagok iránt, mire elirányít minket egy Fester nevű alakhoz, aki a macska alakú vityillóban él és alkot (csillagász és mellesleg Emille nevelője az ipse). Mikor megkérdezzük tőle, hogy mit kutat, Dart majdnem lenyeli a saját nyelvét, ugyanis a szakterülete a Sosemnyugvó Hold (Moon That Never Sets vagy Everlasting Moon), és az, hogy ennek mi az összefüggése a Black Monsterrel. Hogy mi is pontosan az összefüggés, arra még nem sikerült rájönnie, az egyetlen



dolog, amit meg tudunk tenni, hogy az emeleten levő teleszkóppal mi is megnézzük a holdat. Mivel éjjel van már, és nincs hol aludnunk (hogy a fogadóba miért nem mehetünk be, – illetve bemehetünk, de hiába alszunk ott, attól még éjszaka marad – az nem világos), keressünk szállást: menjünk be a város bejáratához közeli házba – korábban zárva volt – és beszélgessünk el a környezetvédő Nellóval (ha létezne GreenPeace ezen a világon is, akkor minden bizonnyal ő lenne az alapítója); szerencsére a téma annyira leköti Albertet, hogy egész éjjel eldiskurálnak, míg mi egy székben aluszkálunk.
Mivel úgy tűnik, Lloydnak semmi nyoma, induljunk el a többek által már említett városba, Donauba.

## Barrens



Ahhoz, hogy odaérjünk át kell vágnunk egy kietlen tájon, a Barrensen. Itt van kissé elrejtve egy láda, miután meglátogattuk, menjünk tovább. Az út feletti hídon három gazfickó les ránk, kívánságuk az, hogy hagyjuk itt nekik az erszényünk tartalmát, illetve a nőinket. Mivel egy jóérzésű hős ilyet még álmában sem csinál, ezért nyilvánvaló, hogy hamar kitör a harc. A Gehrich-geng tagjai nem túl erős ellenfelek, először üssük le a két gyengébb tolvajt, majd koncentráljunk Mappira. Bár harcban nem tudtak minket felülmúlni, árulásban magasan vernek minket – Mappi egy laza csuklómozdulattal ellopja Dart Dragon Spiritjét, és el is távozik vele – Rose nem kissé van kiakadva! Ennek megvan az a kellemetlen folyománya is, hogy amíg vissza nem szerezzük, nem tudunk Dragoonná alakulni Darttal, és a Special parancs sem fog élni.
Imígyen elszegényedve válasszuk a jobbra vezető utat, és kutyagoljunk el Donauba.

## Donau

Mielőtt beérnénk itt is láthatunk egy jelenetet Lloyd főszereplésével: a platinahajú fickó egy papnőt, Winket megmenti három gonosz erőszaktevőtől (úgy látszik a Gehrich-bandában elenyésző a nők száma, ha mindig kettyinteni akarnak...), majd egy mukk nélkül távozik. Mi sajnos már nem érjük itt kedvencünket, de azért csak járjuk be a várost. Az első házban él Kate, akinek elment (márhogy elutazott) a vőlegénye, Lynn. Ez érthető módon feldúlta a menyecskét, meg is kér minket rá, hogy a búcsúlevelet vigyük el a polgármesternek. A város vezetője a magasban él, alig akarnak beengedni minket hozzá, de a levélre hivatkozva végül bejutunk. A fickó is megrendül az üzenettől – kiderül ugyanis, hogy Lynn a Gehrich-klán ellen indult csatába. A banditák mára már annyira elszemtelenedtek, hogy fényes nappal zaklatják Donau lakót – főleg a nőket – és Lynn ezt elégelte meg. Azt is megtudjuk, hogy a banditák a Megrontott Gravitáció Völgyében (Valley of the Corrupted Gravity) ütötték fel tanyájukat.



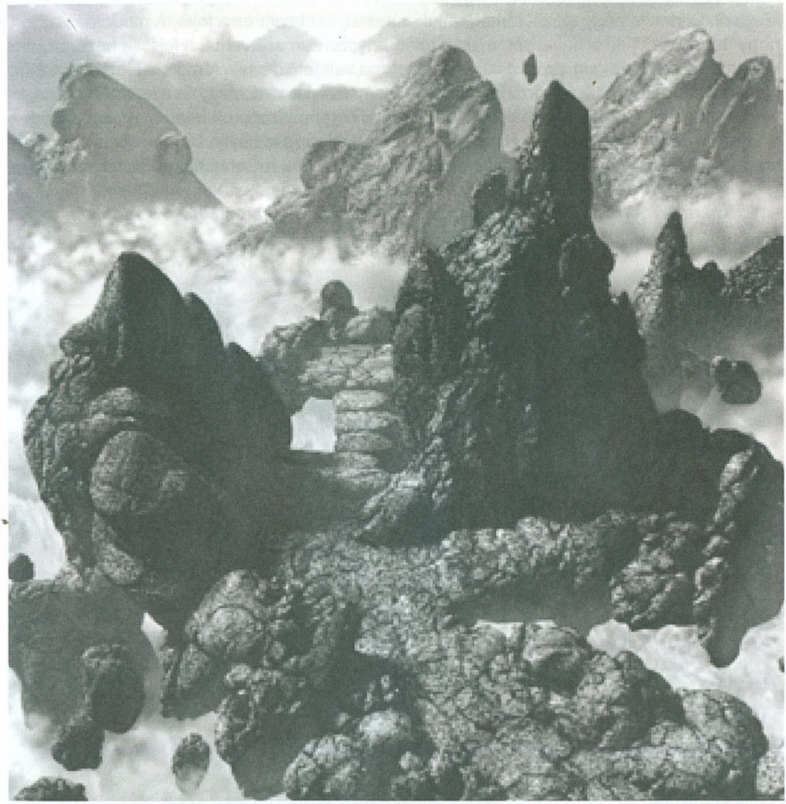
Mikor lefelé bandukolunk a polgármester házának lépcsőin, egy ismerős jelenetet láthatunk: három Gehrich-tag egy leányzót környékez meg. A nőci viszont ezúttal nem hagyja magát, hanem kiosztja a gazokat. Ezen felbuzdulva minket is banditának néz, és minket is meg akar ismertetni húsklopfolójával, de szerencsére le tudjuk szerelni. Ezután viszont levakarni sem tudjuk magunkról, ugyanis Meru csatlakozik kis csapatunkhoz – és hamarosan kiérdemli a "Legidegesítőbb Karakter-díjat". Dart megjegyzi, hogy ugyanolyan a haja, mint Lloydnak...hmmm...
Meru elmeséli, hogy a Valley-ba nem lehet csak úgy besétálni, ugyanis Zior király egy hatalmas kapuval lezáratta a helyszínt (láthatólag nagyon megérte: rengeteg munkát belefeccöltek, és a tolvajok ugyanúgy grasszálnak az egész királyságban, mint előtte), tőle kell engedélyt kérni a kapunyitásra. Menjünk tehát vissza Fletzbe.

## Fletz

Mivel az őr még mindig nem akar minket beengedni (bár Shana kicsit felkavarja a hormonháztartását, de aztán eszébe jut, hogy szolgálatban van) a Twin Castle-ba, még Meru akciója után sem (fejjel beleszáguldott az őr páncélozott hasába), valakit kell találnunk, aki bejuttathat minket. Próbálkozzunk Nellónál, majd Kaffinál, de sajnos nem tudnak segíteni. Fester lesz a megoldás! – gondolhatjuk, és igazunk is van, csak előbb meg kell találni az urat, ugyanis nincs otthon. Nézzünk be az Item-boltba, és meg is leljük, de még mindig nem tud segíteni, sürgős dolga van. Ne hagyjuk élni, tapadjunk rá, végül el tudjuk neki mondani a problémánkat. Mivel alapvetően jóakaratú apókáról van szó, rááll, hogy bevigyen minket. Hurrá!
Kövessük az őrhöz, ahol az kénytelen-kelletlen félreáll az útból, és végre feldúlhatjuk a palota csendjét. Zior király megadja az engedélyt, ezzel felszerelkezve induljunk meg futólépésban a Barrens felé. Utunk elején kisebb akadályba botlunk: a palota bejáratánál megállít minket Lisa hercegnő, Emille húga, és a segítségünket kéri. Elmeséli, hogy Emille azóta ilyen arrogáns, mióta egy lovagláson leesett a lováról, és beütötte a fejét (ettől mondjuk mindenki ideges lenne kicsit), de ő valamilyen összefüggést gyanít a Gehrich-klán és a nővérének viselkedészavara között. Elmondja azt is, hogy Emille nemsokára 20 éves lesz, amikor is megkapja a nagykorúságot jelképező Moon Daggert. A csapat gyorsabb gondolkodású tagjai (Dart, Rose és Albert) egyből rájönnek, hogy Lloyd van a háttérben, erre a Moon cuccra is szüksége van valami okból. Vajon miért gyűjtögeti ezeket a wingly-varázstárgyakat?
Lisa meghív minket vacsorázni, együtt van az egész királyi família, Emille olyan vehemenciával és illedelmességgel táplálkozik, mint egy falka kiéheztetett vaddisznó, és gúnyos megjegyzéseket tesz a partink nőtagjaira (ellenben dícsérőleg szól Dart és Albert fizimiskájáról). Amikor megtudja, hogy a Valley-ba megyünk a Gehrich-ekhez, bizonyítja, hogy gyanúnk helyes volt: leejti a kését, és megzavarodik. Miután megaludtunk a kastély-

ban, vágjunk át a Barrensen (az elágazásnál ezúttal balra vegyük az irányt), és hamarosan eljutunk a Valley of the Corrupted Gravity-ba.

## Valley of the Corrupted Gravity



Mutassuk meg az őrnek, hogy milyen szép engedélyünk van, mire feltárul előttünk a kapu, bemehetünk a völgybe. A gravitáció tényleg fura egy kicst. Ez egyelőre csak abban nyilvánul meg, hogy a kövek lebegnek körülöttünk (Merut jól fejbe is vágja egy saját maga által elhajított szikla – ez nem is akkora baj). Nem érdemes a ládák miatt sokat kavarni, az a pár Healing Potion vagy más gyenge tárgy nem éri meg a sok küszködést.
A következő helyszínen a repülő sziklák segítségével viszonylag könnyű feljutni egy emeletnyit, itt viszont sokáig rohangálhatunk körbe-körbe, mint a mérgezett egér – látjuk

magunk előtt a Save-pontot, mégsem tudunk odaugrálni. A megoldás a középső szinten van (eggyel lejjebb), a földön levő fehér foltokon X-et nyomva ugyanis megfordíthatjuk a gravitációt, és e dolog segítségével eljuthatunk a jobb oldalon levő egyik sziklához, ami elvisz minket az áhított helyre – innen már csak egy "kőnyi" út, és menthetünk is. Ezt célszerű is megtenni, ugyanis a karakterek egy újabb kővé vált Virage-t látnak maguk előtt. Ahogy az már csak lenni szokott (vagy csak Shanával?), feltámasztjuk, mire meg kell vele küzdeni. Ennek is négy részét támadhatjuk, a testét, két kezét és a fejét. A megoldás az, hogy "leamortizáljuk" a bal kezét, majd ezután egyszerűen szétverjük a fejét (a kezet azért kell amputálni, mert igen csúnya varázslatokat tud vele előidézni). Ahogy azt korábban (a Limestone Caveben) láthattuk, Shana ismét valami mágiát idéz meg, és ezzel lelöki a Virage-t a mélybe. Rose-nak már nagyon gyanús, hogy a Virage-ok mindig akkor élednek fel, amikor Shana a közelükbe ér, és ezt a véleményét meg is osztja Darttal. Miután meghallgattuk, beszéljünk mindenki mással, majd menjünk a Gehrichek törzshelyére!

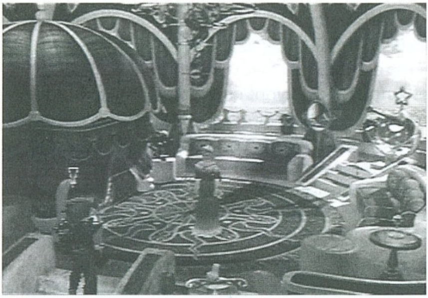
## Home of Gigantos



Itt minél előbb fussunk be a bal oldalon levő házba, mert az itt levő kapcsolóval tudjuk kikapcsolni a nyíllövő berendezést, ami kioszt minket a téren. Ezután menjünk a főbejárathoz, és tárgyaljunk a banditákkal. Természetesen nem tudjuk őket szépszóval meggyőzni arról, hogy adják vissza a lélekkövet, engedjék el Lynnt és mondják meg, hogy mi az ábra Emille-lel kapcsolatban; valami erőteljesebb demonstrációra lesz szükség. Először is – bár ez kevéssé mutatja meg hőseink erejét – kezdjünk el rohangálni, lehetőleg úgy, hogy kikerüljük a nyílzáport. Miután kitornáztuk magunkat (és elég nyílvesszőt kerültünk ki) megunják a célozgatást, és valami konkrétabb módon kívánják meg kifejezni érzéseiket irántunk: megtámadnak minket. Haschel még előtte felismeri, hogy a ránk támadó fickó olyan módszerrel harcol, amit csak ő oktatott a Rogue Schoolban. A Gangstert és két segítőjét lecsapni nem lesz nehéz, ne változzunk Dragoonokká a csata során!
Haschel ezután megmutatja, hogy milyen az igazi férfiember: egy ütéssel bezúzza a fél méter vastag kőkaput (talán még Bruce Lee is felvonta volna a szemöldökét ennek láttán), ez is van olyan jó megoldás, mint a "Szezám, tárulj!". Mikor mindenki bevonult pihenni a kis kőkunyhóba, Haschel addig-addig rágja magát, amíg el nem dönti, hogy ő márpedig – ha kell, akár egyedül is – kideríti, hogy ki az a fickó, akitől a tolvajok eltanulták az ő küzdőstílusát (azt gyanítja, hogy a lánya, Claire az). Nem totojázik sokat, félrelöki Merut, és bevágtat a főfőtolvajhoz. Mi is menjünk utána – mikor minket is elnyel a sötéten tátongó barlang, egy ismerőst láthatunk becsattogni a városba – Kongolt, a gigantikus gigantót. Haschelnek végül eszébe jut, hogy ki is az a Gehrich – egy olyan diákja, akit tehetségtelenség miatt rúgott ki a tanodából. Természetesen a volt diák egyből elkezdi a "tanítvány már lehagyta mesterét"-szöveget, móresre kell tanítani. A csatában mindenképpen szerepelnie kell Dart mellett Haschelnek is, ami elég megrázó lehet, ha még nem sokat treníroztattad az öreget – de így is meg lehet nyerni a csatát. A harc nem túl könnyű, először Mappit kell lecsapni, majd a főnököt – immár Dragoonként. Küzdelmünk végén leomlik egy oszlop és egyenesen Dart és Shana arcára esik...esne, ugyanis hatalmas barátunk, Kongol érkezik meg, hogy deus ex machinaként közbeavatkozzon, és elhárítsa a veszélyt. Kongol ezután tört angolsággal kifejezi azon óhaját, hogy szeretne csatlakozni hozzánk – mindig is vonzották az erős emberek.
A haldokló Gehrichet ugyan már nem lehet megmenteni, de ahogy az lenni szokott, megbánja minden bűnét, és elmeséli, hogy a szem előtt levő Emille valójában egy másolat, az igazi valahol a palotában van elrejtve. Ezután már csak annyi a dolgunk, hogy megkeressük Lynnt, és a Dragon Spiritet (könnyű megtalálni, mert csillog a sötétben), majd ügessünk vissza Fletzbe. (Ha Lynn távozása után elmegyünk Donauba, megnézhetjük az esküvőjét Kate-tel, érdekes, hogy az esküvői csokrot Dart kapja el; valamint ha visszamegyünk Dél-Serdióba, attól az árustól, akitől annak idején a flaskát vettük, megvehetjük Kongol titkos Dragon Spiritjét 1000 aranyért)

## Fletz, Twin Castle

Miután kialudtuk magunkat, menjünk be a kastélyba, ahol sajnos már elkezdődött a ceremónia. Keressük meg Lisát, aki a kastély jobboldali tornyában lakik – ahhoz, hogy eljuthassunk hozzá, el kell kerülni az őröket. Ha megtaláltuk, és elmondtuk neki a dolgokat, induljunk el Emille-keresőbe. Ehhez a másik toronyba kell átkúsznunk, egészen a tetejére, Emille szobájába. Nézzük meg alaposan a festményt a falon, mire egy furcsa helyre teleportálunk – szemben ott van az igazi Emille, viszont egyelőre nem tudunk átjutni



hozzá. Shana ötlete, miszerint változzunk Dragoonná nem jön be, mert a sok mágia miatt ez lehetetlen, nekünk kell rájönni a megoldásra: a platform felső részén levő fényes pontot kell megpiszkálni, mire egy híd jön létre. Albert végül felébreszti a hercegnőt, van nagy öröm, nagy sírás, ám nem lehet sokáig könnyezni, irány a ceremónia!
Mivel a hercegnő már velünk van, nem kell bújkálnunk többet az őrök elől, és rohanjunk be a Nap Termébe, ahol ay ünnepség folyik. Még a tőr átadása előtt odaérünk, de a másolat ügyesen kihasználja Zior meglepetését, és mégiscsak elveszi az áhított tárgyat. Mikor megmutatja igazi alakját, meg kell vele küzdenünk, ami nagyon nehéz lesz, az egyik legnehezebb csata a játék során – köszönhetően annak a támadásának, amelyik mindenkibe orbitálisat sebez (Alberten 600 körül...). Szerencsére Dart nagyon jól sebzi, lőjünk rá mindent, amit csak tudunk! Amikor lecsapjuk elmondja, hogy ő csak a szerelme kedvéért viselkedett így. Mikor már éppen elvennénk tőle a Moon Daggert, kiugrik az erkélyen, és mágiája segítségével eltűnik a tenger felé – egy wingly az!
Zior kicsit sokkos lett a történtek miatt, de aztán elmeséli, hogy a Dragon Campaign után kialakult mindhárom ország (Serdio, Tiberoa és Mille Seseau) uralkodóinak van valamilyen wingly varázstárgya, amik a Moon-előtagot viselik. Mikor teljesen magához tér, Zior nem tököl sokat, kiadja az ukázt, hogy hajóval kell Lenus után menni a tőrt visszaszerzendő. A kikötő Donauban van, siessünk is oda, és szálljunk be (a megfogyatkozott készleteinket töltsük fel valamelyik boltban).

## Queen Fury (hajó)

A hajón először Shanát irányítjuk, és meg kell vele keresnünk Dartot (irányító-fülke), majd Darttal Rose-t (árbockosár), Rose-zal Haschelt (az irányító-fülke alatt üldögél), Haschellel Kongolt (alagsor), Kongollal Albertet (hálófülke), Alberttel Merut (matrózszállás). Eközben magvas gondolatokat figyelhetünk meg (Haschel arra emlékezik vissza, hogy milyen csúnyán viselkedett, amikor elment a lánya – konkrétan leidiótázta; Kongol azon töpreng, hogy mi is az a barátság, Albert pedig Emille-ről ábrándozik), és jobban megismerhetjük karakterinket. Végső eseménzként Merut irányítva keressünk meg mindenkit, legutoljára hagyva Rose-t.
Ezután következik egy videó: egy szellemhajó ütközik a mienknek és úgy maradunk, összeragadva, tönkrement kazánnal. Albert felismeri, hogy ez a hajó Mille Seseau királyi flottájának vezetője volt, érdemes lenne felkutatni, hogy mi is történhetett vele; ráadásul még Shana is eltűnt. A hiányzó leányzót persze hamar megtaláljuk, csak az a furcsa, hogy a rátámadó élőhalottakat fura szellemek csapták le – miért védik szellemek Shanát? Ugyan itt random-csaták nem lesznek, de ha hozzáérünk egy fehér pacához, akkor bizony meg kell küzdenünk pár élőholttal. Szerencsére a hajónkon bármikor ingyen pihenhetünk, tehát sok gondunk nem lesz az itteni harcokkal. Az első kabinban levő ládát még ne nyissuk ki,

ráérünk arra később is. Menjünk le a hajó mélyére, ahol egy szellemet látunk befutni egy szobába. Menjünk vissza a fedélzetre, ahol egy szellem beszél hozzánk, de ami fontosabb, kinyitott lent egy ajtót, már be tudunk benni. Itt próbáljuk meg kinyitni a ládát, mire egy lila szellem ugrik ki belőle! Ő ugyan eltávozik, de feléleszt három csontvázat, akiket le kell vernünk. Menjünk a szellem után a mellettünk levő szobába, ahol ugyanezt tudjuk eljátszani, csak nem három csontváz, hanem két csonti és egy szellem lesz az ellenfelünk. Menjünk még egy szobával arrébb, ahol a ládát megbolygatva ezúttal három lila szellemmel kell megküzdenünk. Ekkor megjelenik a kapitány szelleme és meginvitál minket a kabinjába. Itt egy csillogó tárgyat megérintve feltűnik 4 árnyalak, akik négy számot mondanak nekünk – ebből a három számból kell egy háromjegyű kódot kitalálnunk, amivel a fenti ládát ki lehet nyitni (984).
Menjünk be a kapitányhoz (a fedélzet jobb oldalán), ahol egy sokkoló információt kapunk: a Black Monster ölt meg mindenkit a hajón. A ládákban összesen 300 arany lapul, és ha felvesszük a kapitány kulcsát a földről, bemehetünk az egyetlen, még zárva levő ajtón (előtte mentsünk). Kint megjelenik néhány szellem és elkezdik ütni Rose-t a szellemkardjukkal, miközben azt kiabálják, hogy "Vesszen a Black Monster!"...hmmm...
A kis szobában egy bölcsőt találhatunk – vizsgáljuk meg, mire megjelenik egy dajka, és Shanát Mille Seseau hercegnőjének, Louviának nevezi, majd eltűnik oda, ahová a szellemek pihenni járnak. Vizsgáljuk meg a bal oldalon levő ajtót, ami egy újabb metafizikai jelenséget okoz: ezúttal öt szellemlovag jelenik meg (öt szellem még a legerősebb médiumoktól is jelentős teljesítmény lenne), és minket a Black Monster társaságának nézve megtámadnak minket. A csata nem nehéz, először a főnököt fektessük ki, majd a kisebb szolgákat. Vigyázzunk, mert egy idő múlva felkelnek, ilyenkor gyorsan taszajtsuk vissza őket az ájulás jótékony homályába.
Miután végeztünk velük, megremeg a hajó, Dartot csak Rose tudja elkapni, de végül mindketten a vízbe esnek.

## Lidiela



Egy kis barlangban láthatjuk egy tábortűz mellett Rose-t, aki az ájult Dartot pátyolgatja (nyam!), és visszaemlékszik a múltra – csekély 11000 évvel ezelőttre – egy szédületes videó keretében, amikor Dragoonként küzdött a Virage-ok ellen barátja, Zieg oldalán, ám végül Zieg kővé vált, Rose meg egyedül maradt. Dart nagyon emlékezteti volt pasijára, mindketten vagány úriemberek, és mindketten a vörös sárkány lélekkövével vannak/voltak felszerelve. Másnap reggel egy kutya lel ránk, majd hamarosan megérkezik a hozzá tartozó gazdi, Pete is, aki meghív minket falujába, Lidielába. Itt megtudhatjuk, hogy van a közelben egy nagyobb város, Fueno, ahol van egy kikötő is – valószínűleg odament a hajó a barátainkkal.
A helyiek félnek a Fueno felé vezető úttól, mert egy szörny jelent meg hat hónapja a környéken (fél éve cserélték ki Emille hercegnőt is...gyanús, nagyon gyanús...). Mi, hősök természetesen nem rettenünk meg senkitől, vigyük is el Petét és az anyját Fuenóba (a mama beteg, és a fuenói melegvízű forrásokra van szüksége a gyógyuláshoz). Vágjunk át az Undersea Cave-en, és caplassunk be Fuenóba

## Fueno

Először is viseljük el hősiesen Pete és Pocha hálálkodását, legalább tízszer megköszönik, hogy elhoztuk őket a városba. A bejárat mellett a boltokban szerelkezzünk ismét fel az általunk használt karakterek cuccaival, nézzünk be a hotelbe – tele van, ezért nem pihenhetünk – és a gyógyfürdőbe a mezítelen lánykákhoz, majd ügessünk le a kikötőbe, és beszéljünk Puler kapitánnyal, aki elmondja, hogy minden társunk halálra van rémülve az eltűnésünk miatt, természetesen leginkább Shana borult ki: a baleset óta nem beszélt. Siessünk vissza a hotelbe, nyugtassunk meg mindenkit, hogy élünk és virulunk (Haschelnek van egy AKKORA beszólása, hogy még!), majd siessünk fel az emeletre megnyugtatni kicsi Shanánkat. Persze örül nekünk, de az érzelmes jelenetet megzavarja Dart, aki egy hirtelen rántással feltépi az ajtót, mire beesnek hallgatózó kollégáink – Meru, Haschel és Albert.
Hamarosan megtudjuk, hogy itt Fuenóban is mindenki kétségbe van esve a fél éve megjelent vízi szörnyek miatt, és az is a tudomásunkra jut, hogy a tengeri sárkány az Island of the Jailed Dragonon él, ahová az Undersea Cave-en keresztül juthatnak el a bátor kalandorok. A karakterek úgyis unatkoznának munka nélkül, és a Dragoonokat mindig is érdekelték a sárkányok, igazán magától értetődő, hogy elvállaljuk a bestia annihillálását (no meg úgysem tudnánk mit csinálni, hiszen a kazánt még javítják). Mivel már átjöttünk a barlangon, és nem tapasztaltunk semmiféle elágazást, valószínű, hogy Lidielában kell keresni a megoldást.

## Undersea Cave

Menjünk vissza a kis halászfaluba és a csónakkal menjünk be a stégen kártyázó férfiakhoz. Itt beszéljünk a polgármesterrel, aki elmondja, hogy ő záratta le azt az utat amelyik a Bebörtönzött Sárkány Szigetére vezet, de a kedvünkért készségesen kinyitja. Egy füttyentéssel felszólítja a falu egyik szolgalelkű lakóját, aki máris ugrik és kinyit egy rácsot, ami a hegy oldalába vezet. Ezután csónakozzunk Petéék házához, és a jobb oldalán végigegyensúlyozva menjünk be a járatba, ami a zsilip kapcsolóját rejti. Férfiasan tekerjük

meg a tekernivalót, és menjünk vissza a Vízalatti Barlangba, ahol csodák csodája, egy új ösvény nyílt meg.
A járatokban felszedhetjük a kincseket, majd távozzunk jobbra, menjünk fel a Save-pont-hoz, és győződjünk meg róla, hogy mindenki maxmimális SP-n van, nehogy kellemetlen meglepetések érjenek minket. Másszunk fel a szikla tetejére, és a tomboló viharban menjünk mindig felfelé. Itt egy érzelmes jelenetnek leszünk szemtanúi: Lenus átadja szerelmesének, Lloydnak a Moon Daggert, cserébe csak annyit kér, hogy az teljesítse férfiúi kötelességét. Kis csapatunk coitus interruptust okoz, majd bánatosan végignézi, amint Lloyd elrepül – most derül ki, hogy ő is egy wingly – Mille Seseau felé. Előtte még elárul néhány dolgot a tervéről, például azt, hogy meg akarja reformálni a világot. Természetesen Lenus marad, rá vár a feladat, hogy leszámoljon velünk. Ehhez még segítségül hívja a vízisárkányt is, csak hogy jól érezzük magunkat. Ennek ellenére az első csata sokkal nehezebb volt, amit vele vívtunk, most egyszerűen nem tud annyit sebezni. Persze sokat segít, ha rögtön a harc elején egy Final Burst-tel kiütjük a sárkányt, aztán lecsapjuk Lenust is. Mikor elhalálozik, Meru is megkapja a saját Dragon Spiritjét, örülhetünk, megvan az összes!
Siessünk vissza Fuenóba, gyűjtsük be mindenkitől a dícséreteket, és nézzünk be Pete-ékhez a gyógyítóhoz. Itt Pete kinyilvánítja akaratát, hogy Dartra akar hasonlítani: ő is nőkkel akarja beutazni a világot. Dart persze megnyugtatja, hogy azért ez sem fenékig tejfel, sőt, mi mondhatjuk meg, hogy mi a nőkkel a legnagyobb baj. Ha azt mondjuk, hogy féltékenyek, akkor Shana rendez jelenetet, ha azt mondjuk, hogy néha ijesztőek, akkor Rose tesz minket helyre, végül, ha azt mondjuk, hogy hangosak, akkor Meru kerget meg minket. Tényleg elég elrettentőek!

## Fletz, Twin Castle

Szálljunk be a hajóba, és menjünk vissza Donauba (út közben – a négyzet megnyomása után – bemehetünk a konyhába, és zöldségpucolós játékot játszhatunk a mosogatófiúval), majd gyalogoljunk el Fletzbe, a kastélyba. Először is nézzük meg Emille hercegnő (ezúttal már természetesen az igazi) jelenését, amit ugyanazon a téren tesz, ahol a másolata is volt, ám ezúttal nagyon aranyos és kedves, még nevet is ad a terhes asszony majdnem megszületendő gyerkőcének. Láthatólag Albert nagyon lelkesedne a Tiberoa és Serdio közti diplomáciai kapcsolatok erősítéséért, amennyiben azok egy eskövőt is magukkal hoznának – fülig belehabarodott Emille-be.
A trónterembe egyből beléphetünk, ahol Zior király annak ellenére megdícsér minket, hogy nem tudtuk a Moon Daggert visszaszerezni.Kiderül, hogy a nép egyszerű fiai már legendákat költenek hősiességünkről, ami azért meg kell, hogy melengesse minden kalandor szívét. Egy bankettet tartanak a tiszteletünkre, ennek láthatólag csak Meru örül. A parti tagjai tapintatosan magára hagyják Shanát és Dartot, meg is van az eredménye: Shana közli Darttal, hogy szereti, Dart ugyan kicsit visszafogottabban nyilatkozik, (neeeem, nem nővéremnek tekintelek) majdnem megtörténik az első csók, de megzavarnak minket. Kétszer is. Aaargh (annak ellenére "aaargh", hogy Rose messze jobb nő, mint a nyafka Shana – mert Dart csak összejöhetne már valakivel)!!!
Végül megkapjuk feladatunkat: szedjünk össze mindenkit. Albert Emille szobájában üldögél (hol máshol?!), legalább mi is megzavartunk egy csókkezdeményt. Haschel és Meru kommandósakciót szerveznek a konyha ellen, nekik mondjuk azt, hogy nemsokára

ehetnek; mindjárt kezdődik a bankett. Rose a szobában van – és nevet, először 11000 éve. Nem semmi! Végül gyűjtsük be Kongolt is, aki az edzőteremben baltázik (ha meglátogatjuk Lisát, akkor kihallgathatjuk, hogy egy deli daliáról ábrándozik – csak nem mi lennénk ez a férfi?). Ha mindenki megvan, menjünk be a ruharaktárba, ahol a helyi szabónő megpróbál minden nőnemű kalandortársunkra valami szép rucit ráerőltetni – Meru azért nem hagyja, mert akkor nem tudna táncolni, Rose pedig azért, mert "mezítelenül érezné magát a tőre nélkül (hínnye!) – csak Shanát lehet ezzel felizgatni.
A parti nem túl mozgalmas, Albert Emille-t kábítja, Meru a táncparketten örjöng, Kongol zabál, Haschel pedig nőzik. Se Rose, se Shana – vajon hol lehetnek? Amikor megpróbálunk távozni, Rose kihív minket az erkélyre – bár én nagyon drukkoltam, nem magának akar minket, hanem odaküld Shanához (azért azt be kell vallani, hogy a ruhájában jól néz ki). A csók végre megtörténik, elsötétül a képernyő...CD-csere.

## Furni



A harmadik fejezet a Queen Fury hajó fedélzetén kezdődik, a világ harmadik királyságának, Mille Sesau egyik városának közelében. Mikor kikötünk, Meru elszólja magát, kiderül, hogy már volt itt. Beszélgessünk el mindenkivel, kiderül, hogy a hírünk már eljutott ide, mindenki hősként köszönti a csapatot. Emellett hallhatunk különféle híreket is, például azt, hogy egy Kamuy nevű farkas megvadult a közeli erdőben, illetve hogy ugyanott tündérek élnek.
Menjünk be a hotelbe és beszéljünk a pult mögött unatkozó fickóval, majd valljuk be, hogy mi nem a városból származunk. Elkezd számolni, majd rájön, hogy mi vagyunk a jók, mi vagyunk a szépek, és nekünk adja a csónakját – hajókázhatunk egy kicsit a városban. Végre elérhetjük a boltokat, ahol vásároljunk be, majd menjünk a polgármester házába (a város legészakibb részén van), ahol meleg fogadtatásban részesülünk. A Mayor lánya, Fa ugyan nem szól egy szót sem, ez azonban nem azért van, mert utál minket, hanem azért, mert nemrégiben megharapta Kamuy, és még a pajtása, Teo (Kamuy gazdája) is eltűnt az erdőben. Shanából kibújnak az anyai ösztönök, és vacsora után lefekteti a leánykát.
Éjjel senki nem tud aludni: Shana altatót énekel Fának, erre Haschel teljesen izgalomba jön, mert ezt a dallamot az ő lánya találta ki, és a jövőbeli gyermekének akarta majd eldalolni. Kérdésére Shana bevallja, hogy ezt ő Darttól tanulta, akinek viszont az anyukája dalolta ezt. Hűha, lehet, hogy mégsem volt marhaság az, hogy Haschel Dart nagyapja?! Shana végül felmegy a tetőre Darthoz – Meru utánalopakodik- ahol egy érzelemdús jelenet megint sikeresen elromlik, köszönhetően annak, hogy Shana feje megfájdul és elájul. Reggelre szerencsére meggyógyul, és mehetünk a vadonba – azon az uton, ami előző nap még le volt zárva.

## Evergreen Forest

Az erdőbe eljutva először is mentsünk, északra és keletre csak ládák vannak, északkeletre viszont egy tisztás, ahol egy gyanús kisfiú tollászkodik. Mire odaérnénk, megjelenik egy hatalmas fehér farkas, ami körülöttünk romba dönti az embereket (megjelentek ugyanis a városban látott Kamuy-vadász fiatalok), majd elrohan. Furcsa, hogy Teo, a fiú állandóan azt magyarázta, hogy Kamuy nem gonosz, csak valami történt vele.
Üldözzük őket a baloldali járaton, majd észak felé fordulva, ahol utol is érjük a párost. Shana ugyan megpróbálja megmagyarázni Teónak, hogy vissza kell mennie a városba, Fához (de hülyén hangzik!), de Teo mindennél jobban aggódik Kamuy miatt. A harc azonban elkerülhetetlen, mert a farkast megtámadja egy ostoba harcos, mi meg megvédjük a marha vadászt. A harc elég könnyű, változzunk át Dragoonná, és verjük le. Shana a harc után megszánja a pityergő Teót, és a Dragon Spiritje segítségével feltámasztja a farkast – ezúttal igazi formájában: pici-cuki-szőrös állatkaként. Ezután induljunk el délre, Deningrad, a főváros felé; az úton előbb Rose lép le, majd Meru – az előbbi szinte szó nélkül, a második pedig azt mondja, hogy a szüleit kell meglátogatnia.

## Deningrad

Tegyük meg, amit meg kell tennünk: látogassuk meg a boltokat, (kíváncsi vagyok, hogy ki az az őrült, aki meg tudja venni a 10000 aranyért kínált páncélt...). A jobboldali épület egy templom, ahol abban a megtiszteltetésben van részünk, hogy maga a püspök, Dille magy-



arázza el a világ teremtésének legendáját: régen semmi nem volt, csak az isten, Soa. Ez persze nagyon uncsi volt, úgy döntött, hogy készít egy fát, aminek végül 108 gyümölcse nőtt. Minden gyümölcsből egy-egy faj pattant ki, így keletkeztek például az emberek és a wingly-k is. Miután ezt meghallgattuk-megnéztük (egy kisebb videó keretében van ez bemutatva), beszéljünk az oltár előtt álló manussal is, akiről kiderül, hogy ő a könyvtár egyik prominens alakja, és bár nem lilában van, neve Ute. Kedvünkért még arra is képes, hogy kinyissa a könyvtárat (ettől Albert nagyon nagy izgalomba jön).
Menjünk is el a könyvtárba, ahol mindenki elkezd keresgélni, hátha találunk valamit Lloyddal kapcsolatban. Kongol olvasni ugyan nem tud, de a képeket nézegetve talált egy könyvet, ami a winglykről szól. Shana az Isteni Hold Tárgyakról beszél, Albert a sárkányokról, Haschel pedig a Dragoonokról talált könyvet. Ha mindez megvan, akkor beszéljünk Utéval is, aki felcipel minket a fenti kis múzeum-szobába, és egy kis videó alakjában mesél a Dragon Campaignról – a wingly-k az istenek ellen fordultak és elrabolták őket. Ekkor jöttek a Dragoonok, akik heten voltak, mint a gonoszok, kiszabadították az isteneket, és lenyomták a wingly-ket. Ez után megmutatja Neet romjaiból származó történelmi emlékeket. A könyvtáros mellesleg azt is megemlíti, hogy csak egy ember élte túl a neeti mészárlást. Mire Dart már büszkén kihúzná magát, kiderül, hogy nem róla van, szó, hanem a korábban már látott Wink papnő kolleginájáról, Luannáról. Megtudjuk azt is, hogy 108 évenként jön el a Moon Child, hogy áldást hozzon a földre, ám a Black Monster mindig megöli – ezért nincs még béke és ragyogás a földön.
Eközben egy jelenetet látunk: Rose caplat be Neet hólepte romvárosába. Mivel sokat nem lehet csinálni, irányítsuk az egyetlen lehetséges pont felé, ahol találkozunk az előbb említett Luannával, aki az anyja sírjánál emlékezik vissza. Rose úgy dönt, hogy ennyi elég is volt a különcködésből, és Luanna testőreként elindul vissza a városba.



Egy következő jelenetben Neetet látjuk a Fekete Szörny pusztítása közben, aki mindenkitől azt kérdezgeti, hogy hol van Louvia hercegnő – végül Luanna anyja árulja el neki (a tengerre ment hajóval...), cserébe nem öli meg az akkor még alig járni tudó gyerkőcöt.
Egy harmadik jelenet következik, ezúttal Merut követhetjük, amint hazaérkezik rokonlátogatásra. Kiderül, hogy Meru egy wingly, ezért természetesen a wingly városba tér vissza – ahol nem látják szívesen, köszönhetően annak, hogy megszegte a wingly-k legfontosabb tabuját: azt, hogy nem szabad elhagyni az erdőt. Mikor elszontyolodva távoznánk (még apu-anyu sem Buci-macival, hanem szemrehányással köszönt minket, nem is beszélve a többiekről) az egyedüli barátságos wingly, Guahara elmondja, hogy azért ilyen frusztrált mindenki, mert a Divine Dragon elszabadulóban van (ezt a lényt még a wingly-k láncolták le), és az ellene kovácsolt egyik fegyver, a Dragon Buster elveszett – ugye ezt mi már láttuk, Lloyd ezzel ölte meg Lavitzot.
Ezt egy videó követi, amint megláthatjuk, hogy tényleg: a Divine Dragon (hét szemmel és hét szárnnyal) igenis eltépi láncait és vadul keres egy rónát. Mikor a kamera visszavált Deningrádba, igyekezzünk a világtérkép felé – mit ad isten – pont megérkezik Rose. Már pont megkérdeznénk, hogy mit is keresett Rose Neetben, amikor megremeg a város: a Divine Dragon érkezett meg, de egyelőre nem csinált nagy galibát, alig pár házat döntött össze. Ekkora érkezik meg Meru is.
Nemsokára Luanna megtudja, hogy mi vagyunk a Dragoonok, és elvezet minket a királynőhöz, ahol éppen egy fúria – Miranda papnő – üti pofon a lovagok parancsnokát, aki nem hiszi el, hogy egy akkora bazi nagy lény, mint a Divine Dragon, létezhet. A királynőnek Rose elmondja, hogy a Dragon Buster mellett van még egy dragon-elleni fegyver, a Dragon Blocking Staff – ezt kell bevetnünk a sárkány ellen. Nemsokára kiderül, hogy Meru wingly, sőt, tudja, hogy kitől lehetne megtudni a fegyver lelőhelyét: a falujának Ősétől (az Ancestortól). Mikor épp távoznánk, újabb rossz hír érkezik: Shana megint eltűnt, menjünk utána (a trónteremből jobbra felfelé), ahol megintcsak ájultan fekszik. Mikor magához tér, nem tud semmiről, és mi is csak némán nézhetjük, hogy elszáll belőle a Dragon Spirit, és azt Miranda kapja meg. Most ugyanaz történt, ami Lavitz és Albert között – Shanát ugyanolyan tulajdonságokkal és fegyverekkel váltja Miranda.

## Wingly Forest

Az erdőben keressük meg azt az utat, ahonnan nemrégiben Kamuy jött elő (a tisztástól északra), és itt Meru megmutatja, hogy itt valójában van egy teleport, amin keresztül eljuthatunk a repképes lények városába. A wingly-k úgy néznek ránk, mint egyszeri háziasszony a tacskó méretű patkányra, szerencsére azonban nem lendülnek támadásba, mert az Ancestor fogad minket. Jussunk el hozzá – a zöld foltok teleportok, ezekkel, illetve két, liftként működő wingly segítségével tehetjük ezt meg – és kérjük meg, hogy ugyanmá' adja ide a botot (utazás közben benézhetünk Meru szüleihez, és néhány boltba is,

valamint egy Bardel nevű wingly belénk is köt). Az Ancestor tud a sárkányról, és respektálja a kívánságunkat, csupán az a baj, hogy a Dragon Blocking Staff a néhai wingly fővárosban, Kadessában van elrejtve, ami manapság már a Forbidden Land névre hallgat. Az Ancestor elteleportál minket ide.

## Forbidden Land



Itt haladjunk mindig a nagy épület felé, és a teleportok segítségével (hogy mi a francnak vannak teleportok egy repülni tudó nép városában, azt nem fogjuk megtudni soha) jussunk feljebb egy szinttel; itt házak és teleportok szövevényén keresztül jussunk el az arénába. Szerencsére nem tálalnak fel minket oroszlánoknak, nyugodtan nyomulhatunk felfelé, majd fejest ugorhatunk a teleportba. Itt először is mentsünk, használjuk ki, hogy a vörös folt egy gyógyító pont, és menjünk észak felé. Itt van hat paca a földön, a következő sorrendben aktiváljuk őket (a bal szélső az egyes, a jobb szélső a hatos): 6; 1; 3; 4; 5; 2 – és megnyílik a középső lift. Ha végigmegyünk ezen az úton, megtalálhatjuk azt a Virage-t, akivel Rose már találkozott 11000 éve (ezt persze nem mondja el a többieknek) – üssük le, ezúttal egy kevéssé szokványos módszerrel: védekezzünk és tíz kör múlva meghal, ezért kapunk egy zsák XP-t. Ez könnyű volt, de hát nem is jó, ha mindig megszakadunk a melótól.
Menjünk vissza a Save-ponthoz, és ezúttal a másik irányt kövessük. Egy szobába jutunk, ahol öt vörös pont van a földön, amikből robotok áramlanak elő. A cél az, hogy tapossuk meg mind az 5 ilyen foltot, és ezután menjünk tovább az ettől megnyíló ajtón. Itt meg is találjuk a Sárkányblokkoló Botot, Meru neki is áll kitépni a plafonból, azonban beindul egy védő-mechanizmus, küzdenünk kell. A bot nemhiába sárkányok ellen készült – ne alakuljunk át Dragoonná, mert koppanunk.
Mikor büszkén szorítjuk kezünkbe a pálcát, térjünk vissza a Forbidden Land bejáratához (célszerű a DBS terméből továbbmenni, mert úgy sokkal gyorsabban jutunk ki), amikor megremeg a föld, elhúz felettünk a sárkány és jól láthatóan Deningrad felé tart. Hmmm, lehet, hogy kis késésben vagyunk? Az Ancestor az egész törzs támogatásával gyorsan eljuttat minket Deningradba, de kiderül, hogy tényleg elkéstünk, egy videó keretében ugyanis azt nézhetjük meg, hogy a Divine Dragon hogyan zúzza porrá a várost – jól figyeljük meg a varázslatait, mert fogunk mi is az arcunkba kapni ezekből. Gyorsuljunk a kastély felé, hiszen ott van Shana, a papnők, no meg a királynő is.
Hamar kiderül, hogy a Wink és Luanna életben vannak, de Shana szobája teljesen beomlott. Dart már éppen idegösszeomlást készül kapni, amikor megkapjuk a hírt, hogy a sárkány látogatása alatt Shana a trónteremben volt – menjünk oda. A terem teljesen fehér, valamitől vakító fényben úszik, de hamarosan kivehető lesz, hogy Shana varázsolta a fényt, hogy megvédje magát, meg a királynőt az omló falaktól. Itt eldönti a csapat, hogy a sárkányt az otthonában kell meglepni, irány tehát a Sárkányhegy (előtte még Rose és Miranda összebalhéznak, sőt, egy pofon is elcsattan).

## Mount Dragon Tomb

Ide az erdőn keresztül juthatunk el, mégpedig azon az úton át, ahol eddig a katona nem engedett be minket. Fussunk el a hegyhez, és az első elágazásnál forduljunk balra (a másik út kincsesládához vezet, de semmi értelmes nincs benne), majd menjünk mindig felfelé, hiszen ott fészkel a dög. Miután mentettünk, csatazajt hallunk a csúcsról; valaki már elkezdte volna aprítani a fajzatot? Fent kiderül, hogy Lloyd az, aki a Dragon Busterrel küzd a Divine Dragon ellen, majd szépen elhúzza a belét – otthagyja nekünk a feldühített jószágot. Harc előtt egy videó keretében még megtekinthetjük az ellenfelünk bájos orcáját, jól nézzük meg, mert hamarosan beverjük...
Dart rögtön a harc elején elhasználja a Dragon Blocking Staffot, ettől jelentősen csökken az állat harcértéke, ami a legkevésbé sem baj. Először a Dragon Ball nevű testrészét

amortizáljuk le, abból jönnek a legcinkesebb dolgok, aztán következzen a Dragon Cannon, majd maga a sárkány. Miután megfosztottuk két ékességétől, már nem lesz nehéz elbánni vele. Mikor Dart elvágja a bestia nyakát, megérkezik kedvencünk, Lloyd, és kivágja a sárkány szemét, amiből lassan Dragon Spirit válik. Kiderül, hogy Lloyd csak ezért kavarta fel a Dragont, hogy megszerezze a lélekkövét. Ezután elteleportál, mi kezdjük el üldözni, és lejjebb utol is érjük. Sajnos nem hagyja magát elkapni, egy tűzgolyóval lelöki Dartot és Rose-t egy szakadékba. Itt a változatosság kedvéért Rose ájul el, és összevissza beszél holmi Embryókról, meg Virage-okról. Ezt egy jelenet követi, amint Dart visszaemlékszik rá, hogy Neet pusztulása után hogyan találta meg apja Dragon Spiritjét. Szerencsére nem maradunk örökké egy meredélyen egy megzakkant lánnyal – Meru felcipel minket, és Rose is hamarosan jobban lesz. A karaktereink addig zargatják Mirandát, amíg el nem mondja, hogy a mille seseaui Moon tárgy neve Moon Mirror. Mivel nyilvánvaló, hogy Lloyd erre hajt, az is magától értetődő lesz, hogy Teresa királynő veszélyben van – spurizzunk vissza Deningrad felé. Ahogy az lenni szokott, megint lemaradtunk a dologról, ugyanis Lloyd – Wink másodszori megmentése után (a fiatal Bardel nevű wingly akart bosszút állni az embereken, pechjére Lloyd ismét Wink mellett kódorgott – bejut a palotába, és némi csevely után sikeresen eltulajdonította a királynőt. Megtudjuk, hogy a Moon Mirror a Tower of Franbell nevű helyen található, amit egy gleccseren keresztül lehet megközelíteni; menjünk is ide.

## Kashua Glacier



Itt szedjük fel a ládákat, majd menjünk a hóesésben balra, és keressük meg az útjelző táblát. Menjünk a jelzett irányba (jobbra lefelé), és egy jégbarlangba érünk, ahol két kereskedő fázik rettenetesen. Ha vásároltunk tőlük, akkor menjünk tovább; itt jégcsapokon kell átküzdeni magunkat, és végül le tudunk csúszni a barlang padlójára. Itt szerencsére van egy Save-pont (rutinos játékosok ebből már következtethetnek arra, hogy nemsokára Boss-csata várható), amit használjunk is ki, majd kezdjünk a barlang távoli sarka felé tendálni. Nemsokára megremeg a jég, és Kongol valami szörnyet szimatol. Egy wendigó! A harc ellene nem túl nehéz, csak arra kell vigyázni, hogy amikor elragad valakit, ne őt üssük, hanem a két segítőjét, különben pajtinkat sebeznénk. Ha legyűrtük, másszunk tovább, mire meglátjuk a tornyot.

## Tower of Franbell

Itt először Rose tart kiselőadást a wingly erődökről – ez is az volt valamikor, majd mi tartsunk bemutatót a "wingly-erőd-rohamozásból". Egy teleportrendszer fogad minket, szerencsére nem túl kaotikus, hamar kiköthetünk Lloydnál, aki éppen begyűjtötte a harmadik Moon-tárgyat is. Elmagyarázza, hogy az a célja, hogy a világ újjászülessen, és mindenkinek jó legyen. Hát persze. Az ideológiai ellentéteket csatával próbáljuk feloldani. Itt arra figyeljünk, hogy Lloyd fegyvere a Dragon Buster, ezért csak akkor változzunk Dragoonná, ha az adott emberen van olyan felszerelés, ami gátolja az azonnali halált (tipikusan ilyen tárgy a Talisman). A csata vége elég kaotikusra sikerül: Lloyd ugyan elkerüli Dart utolsó támadását, de Dart végül lefegyverzi ellenfelét. Ezután következik a mindent eldöntő utolsó kardsuhintás, ami elég jól sikerül, végre húst ér. Kisebb hiba azonban, hogy nem Lloydét, hanem a hirtelen megjelenő Winkét (honnan a búsból került ide ez a liba???). Miután majdnem kettévágtuk Deningrad egyik papnőjét, szégyelljük kicsit össze magunkat!
Wink emellett még híreket is hoz: Diaz elrabolta Shanát, és az a kívánsága, hogy Lloydot és a Moon-tárgyakat vigyük el hozzá, Vellwebbe. Dart kicsit lecsillapodik, és azzal, hogy "Lloyd halála senkit nem támasztana fel", megkegyelmez a gazembernek, akit már két és fél CD óta üldözünk. Erre megkapjuk a három Hold Tárgyat, mehetünk Vellweb felé. Ehhez első lépésben kászálódjunk ki a barlangból, menjünk vissza a táblához, és ezúttal balra távozzunk a hómezők irányába.

## Snowfields

Itt nagyon esik a hó, meg Lloyd is magyarázkodni akar, telepedjünk hát le a barlangban. Itt Lloyd felvilágosít minket nemes tervéről: ő Diaz akaratát szolgálja, aki az utolsó fajt akarja előhozni a 108-ból (az emberek a 106-ak voltak, a wingly-k a 107-ek), és ezzel akar egy fantasztikus világot, mondhatni utópiát teremteni. Azt is megtudjuk, hogy a már sokat emlegetett Moon Child az utolsó faj képviselője, csak a wingly-k féltek attól, hogy majd lenyomja őket, ezért elzárták ettől a világtól – ennek feloldására kell a három tárgy. Azt ő sem tudja, hogy Shana miért kellett, tehát a megbeszélést berekesztve induljunk tovább. A következő képernyőn van egy tábla, ami mellett könnyen lecsúszhatnak a figyelmetlen kalandozók. Ha ebbe a kategóriába mi is beletartozunk, akkor próbáljuk meg elolvasni a fura kövön levő szavakat, majd Rose folyamatos sopánkodása ellenére menjünk be a régi

wingly városba, Magradba. Itt az út végén megnézhetjük Rose visszaemlékezéseit Ziegről és Diazról, valamint legyőzhetünk egy repülő páncélt (először mindenképpen a testét verjük le, majd a fejét, végül a kardot – egyébként ez az egyik legnehezebb csata a játékban, ha most próbáljuk ki). Jutalmunk Dart legjobb kardja lesz, ezzel csak az a baj, hogy minden kör elején a maximális HP-nk 10%-át elveszítjük. Ha viszont felszereljük pirospáncélos hősünket a Therapy Ring nevű tárggyal, ami ugyanennyit gyógyít, akkor nullszaldósan jöhetünk ki ebből – és még van egy király kardunk is! Ha ez megvolt, akkor kússzunk vissza a táblázhoz (ha nem csúsztunk le, akkor meg itt állunk), és menjünk tovább a végtelenbe, és még tovább. Hamar kiérünk a világtérképre, ahonnan csak egy köpésre van Vellweb szép romvárosa (ebben a játékban majdnem maradéktalanul igaz, hogy ahová lépünk, ott minden romos, vagy ha nem, nemsokára az lesz).

## Vellweb

Vellweb a változatosság kedvéért egy wingly romváros – szerencsére csak egy irányba tudunk menni, még a legtehetségtelenebbek sem tudnak itt eltévedni. Nemsokára találkozhatunk megint két keresekedővel, mint kiderül, a gleccserben látottak testvéreiről van szó. Ha szűkében vagyunk valaminek, akkor se vásároljunk, most nagyon sokáig nem lesz nehéz csatánk. Menjünk tovább az úton, és ott, ahol a Save-pontot látjuk, elkezd villogni a képernyő – kiderül, hogy az általunk már látott Shirley itt is nyomul (vonzódik a lepusztult helyekhez...). Azért "él" még, mert nem hagyhatja itt pajtijait – a meghalt Dragoonokat. A negyedik cd-n alkalmasint jöjjünk vissza ide, és győzzük le az északra található tornyokban tanyázó Dragoon-szellemeket, és ezzel A) megszabadítjuk őket a szenvedéstől, B) tápos cuccokat kapunk.
Balra továbbmenve egy csigalépcsőre lelhetünk; a második és a negyedik kijárat ládákhoz vezet, a harmadik pedig Diazhoz. Itt a pillantásunk először az ájult (ez már lassan szokásává válik...) Shanára esik, majd hamarosan becserélhetjük őt a három Hold-tárgyra, a Moon Gemre, a Moon Daggerre és a Moon Mirrorra. Itt Lloyd elkezdi magyarázni, hogy milyen jó is a terv, de hamarost egy akkora pofára esésben lesz része, mint ide Makó: a 108. faj nem más, mint a Virage Embryo, avagy másik nevén a pusztítás istene. Diaz hamarosan kinyilvánítja, hogy többé nincs szüksége Lloyd szolgálataira: mágiával megrepteti a mélybe.
Egy videó keretében Diaz leveszi a sisakját, ábrázatán ketten is meglepődnek: Dart és Rose. Kiderül, hogy akit eddig Diaznak hívtunk, nem más, mint Rose volt pasija, Zieg, illetve ő egyben Dart papája is. Kővévált kis csapatunknak elmeséli, hogy a wingly-k tényleg – okkal – féltek az utolsó fajtól, ezért elválasztották a Virage Embryo testét és lelkét: a teste az Everlasting Moon lett, a lelkét egy Crystal Sphere nevű tárgyba zárták, ami egy Melbu Frahma nevű winglynél volt – ő volt az, aki elkapta Zieget a kővéváltozás varázslattal. A mágia hatása azonban röpke 10000 év alatt elszállt – meg-



nősült, és Dart apjává vált. A Dragon Campaign alatt az emberek elpusztították a Crystal Sphere-t, ezért próbál meg 108 évenként a Moon Child áldást (Zieg olvasatában ez teljes pusztulást jelent) áldást hozni, de a gonosz (jó?) Black Monster mindig elpusztítja az általa megszállt emberi/wingly-i/stb testet. Ez a Black Monster egy néhai Dragoon volt – méghozzá Rose! Azért ölt meg mindenkit, nehogy a Virage Embryo át tudja venni valaki felett a hatalmat. Rose azt hitte, hogy megölte Louviát 18 éve, ám Diaz (Zieg?) elmeséli, hogy Louviának volt egy ikerhúga, és csak őt tudta eltenni láb alól, az igazi nem más…
…nem más, mint Shana!
Rose megpróbálja megölni Shanát, de Zieg nevetve megakadályozza, majd kijelenti, hogy ő tulajdonképpen csak Soa, az isten akaratát teljesíti be tevékenységével, majd fehér fény tölti be a képernyőt. CD-csere; utoljára (?).

## Death Frontier

Egy kies helyen térünk magunkhoz, köyelről látszik a hold, és mindenfelé szürke homokdűnék vannak. Rose elmondja, hogy közel vagyunk Ularához, egy újabb wingly városhoz. Itt végig kell mennünk a sivatagon, elkerülve a földben úszó állatokat, melyek ránk ugrálnak, hasonlóképpen az üldöző szúnyogokat, és végül a hatalmas örvényeket. A bejárandó irányok a következőek: D; K; D; D; D; K; É; K; É; K; É; É; NY; É; NY; É; É; K; É; É. Közben kétszer találhatunk Save-pontot, illetve gyógyító pontokat (a források azok). Ha kijutottunk, egy zsákutcában kötünk ki. Már épp elhatalmasodna a depresszió embereinken, amikor Rose és Meru megmutatják, hogy ahol mi végtelen homokot látunk, ott valójában egy város rejlik.

## Ulara

A városban egy Caron nevű wingly fogad minket, és egy Charle Farhma nevű asszonyhoz küldi Rose-t. Ne lepődjünk meg azon, hogy itt mindenki puszipajtásaként köszönti a miniszoknyás leánykát – régebben élt már itt, sőt, Charle állította meg az időt Rose számára, azért látszik némileg üdébbnek, mint egy átlag 11000 éves nő. Menjünk észak felé, majd az elágazásnál jobbra, ahol Miata fogadja Rose-t, és elmeséli, hogy még egyáltalán nincs minden veszve, mert a wingly-k csináltak egy második védelmi rendszert a Moon Child ellen, ezek a Signet Sphere-ek. Zieg ezeket akarja megsemmisíteni a Moon-tárgyakkal. Balra elhúzva egy teleport segítségével eljuthatunk Charle-hoz, aki készséggel válaszol a kérdéseinkre. Elmondja, hogy a Signet Sphere-eket öt városban helyezték el, de ezek közül kettő már megsemmisült – Kadessa és a Crystal Palace Deningradban. Mivel már csak három van, ezért kellett Ziegnek is három tárgy. Az ő fia volt az, aki létrehozta a Crystal Sphere-t, ami aztán megsemmisült a Dragon Campaign alatt, a Virage Embryo lelke kiszabadult. Elmeséli, hogy a három Signet Sphere három ősi wingly városban van elrejtve; a három helyszín: Magical City Aglis, Law City Zenebatos és végül Death City Mayfil. Azt mondja, hogy menjünk Rogue-ba (Haschel hazája), és onnan induljunk el. Mikor befejezzük a dumcsizást, már este van, kinyitott a bolt (fura az üzletek nyitvatartása, de hát ez van, ezt kell szeretni), amit látogassunk is meg. Előtte még láthatunk egy jelenetet a Death Frontierből, amikor Dart és Rose megküzdöttek egymással, és Rose azt akarta, hogy Dart ölje meg – de szerencsére nem tette ezt. A boltban begyűjthetjük

Kongolt és Albertet, valamint vehetünk némi fegyvert. Haschel és Miranda a fogadóban vannak (Haschel éppen lerészegedik, Miranda meg arról panaszkodik, hogy mennyire utálja a rózsákat). Ha ők is megvannak, akkor irány az a teleport, ahol bejöttünk Ularába. Itt Meru és Caron beszélgetnek különféle wingly öltözékekről. Éjjel Charle házában alhatunk, reggel megint menjünk a kijárathoz, ahol mindenki felsorakozik a búcsúztatásunkra, adnak pár tanácsot (pl hogy mentsük meg a világot, valamint azt, hogy menjünk Fletzbe, ahonnan hajóval mehetünk Rogue felé). Végül ippeghogy a városon túlra teleportálnak minket, ahonnan a Home of Giganto felé tépjünk tovább. Itt Kongol segítségével mehetünk be a városba, majd menjünk tovább a Valley-n és a Barrensen keresztül Fletzbe (ha a Giganto Home-ban vagyunk és van időnk/kedvünk, akkor vadásszunk addig, amíg nem szedünk össze 20-30 Sachet nevű tárgyat – minden mást dobáljunk el).

## Rogue



Fletzben menjünk a kastélyba, ahol mindenki felsorakozott a köszöntésünkre. Itt is megkérnek rá, hogy mentsük meg a világot, és megmutatják, hogy hol parkol a hajó (az eddig használaton kívüli ajtók mögött). Pattanjunk is rá a bárkára, majd menjünk Rogue felé – eltévedni itt sem lehet. Ha van nálunk Sachet, akkor tápoljunk: hajókázzunk fel s alá, amíg nem találkozunk a Rainbow Bird nevű ellenféllel. Ezt még megsebezni sem lehet hagyományos mosóp...eszközökkel, viszont egy darab Sachet azonnal kivégzi – egy madár 3000 XP.

Ha befejeztük a mészárlást, dokkoljunk be Rogueba. Itt mindenki Haschel keblére borul, aki vidám jóslattal köszönti régi ismerőseit: a világ meg fog semmisülni, hacsak mi, hősök meg nem mentjük. Az itteniek udvariasak, nem röhögnek az arcunkba ennyi nagyképűség hallatán, hanem elviszik Haschelt a főnökhöz, hogy neki adja elő mondandóját. Menjünk mi is oda, majd kérdezzük meg, hogy ismernek-e valahol a környéken nem emberek által alkotott várost. Szerencsére igen: egy torony van a tengerben (Haschel meglepődik, mert amikor ő elment ez még nem volt itt). Járjuk be a várost, látogassuk meg Martelt, majd menjünk fel a kilátóba, ahol az edzések zajlanak – Rose megállapítja, hogy a látott torony Aglis, a Mágia Városa. Itt meg is kérdezhetjük, hogy miért ilyen bonyolult a wingly városok elnevezése: a Mágia városában mágiát tanulmányoztak, a Törvény városában hozták a törvényeket, a Halál városában pedig a halottak lelkei tanyáznak. Távozzunk, mire Rose megérzi, hogy valakik figyelnek minket – és tényleg! Egy wingly néz bennünket egy mágikus berendezésen át. A föld hirtelen el kezd remegni, gyorsan rohanjunk fel a kilátóba, és megnézhetjük, ahogy Aglis, a mágia városa feljön a tenger felszínére, valamint egy mózesi tettet is végrehajtott valaki: a tengerben egy ösvény nyílt a város bejáratához. Ez kell nekünk, gyorsan másszunk le a csónakba, és irány Aglis!

# The Magical City Aglis

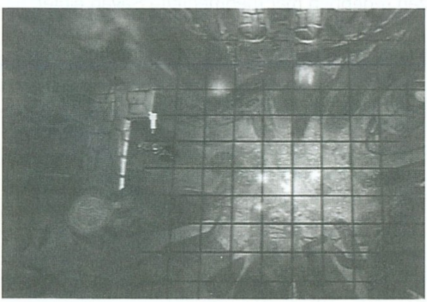
Nyissuk ki a városba vezető ajtót, majd rémülten nézzük meg, hogy hogyan csukódik be mögöttünk. Ezen a helyen – mint ezután minden wingly városban – olyan "teleport-erdők" (ostoba visszacsatolásokkal) vannak, hogy sokáig tart majd, amíg kiismerhetjük magunkat, de azért előbb-utóbb menni fog. Hamar felismerhetjük, hogy a Mágikus Város mágiája gyengülőben van: a szörnyek megtalálták a komplexumba az utat. Menjünk át az első "teleport-ligeten", majd beszéljünk a fura, mágiából alkotott lénnyel, Ruffal, aki valamilyen fegyverről, a Psychedelic Bombról beszél. Mindenesetre menjünk tovább északra, ahol – teleportok után – egy újabb kis lényt láthatunk, Phewyt, aki már holmi Moot nevű dologról is hadovál. Újabb teleportok, újabb mágikus lény: Spino, aki már azt is megmondja, hogy ki küldte, nevezetesen egy Savan nevű személy. Az üzenet az, hogy minden wingly város romlásnak indult; hát, ezt mi is tudtuk. Egy szobával arrébb találhatjuk azt a mágikus ketyerét, amivel figyeltek minket Rogue-ban. Néhány(száz) újabb teleport után találkozhatunk magával Savannal is, aki elmondja, hogy a Signet Sphere teljes biztonságban van, mert a LostKraken nevű lény őrzi.
Emellett egy Moot nevű varázstárggyal akarja méginkább elzárni a Holdba vezető utat. Ezután kijelenti, hogy egy fegyvert is készít Zieg ellen, mégpedig a már említett Psychedelic Bombot, de ahhoz, hogy elkészüljön, kell a mi bátorságunk is, nosza, adjunk neki. A hét színes teleportba egyenként belépnek társaink, nekünk meg kell várni, amíg végeznek. Itt mindenki valamilyen illúzióval szembesül, és nekünk kell választani kétféle reakció közül.
Kongol az első, először Rose-zal találkozik, majd Doellel, aki rátámad – tőle vegyük el a kardját (Take his sword).
Mirandát először a már látott kis lény, Buckle gúnyolja, és megkérdezi tőle, hogy miért van itt, erre a jó válasz: a világért (For the World), majd azt látja/hiszi, hogy Buckle megöli őt, és önmagát is. A kérdésnél ismét a második válasz a helyes: most nem halhatok meg (I cannot die now!).
Albertet Noish miniszter köszönti azzal, hogy a keleti barbár törzsek miatt haza kell térnie – természetesen nem mehetünk haza (I cannot do that).
Merura a már ismert arrogáns Bardel támad, de Guaraha megvédi. Mondjuk vele is azt, hogy nem halhatunk meg (I cannot die).
Haschel ismét Claire elrohanását látja, válaszoljuk azt, hogy ha most visszamennénk, akkor sem tudnánk megállítani (I could not stop her).
Rose-nál nem kell kérdésre válaszolni, hiszen régebben már megmentette Savan életét, az is elég bátor tett volt).
Ha mind megvannak, jön Dart tesztje, akivel kapcsolatban Shanás kérdést kapunk: mondjuk azt, hogy mindenképpen megmentjük Shanát.
Miután mindenki ilyen bátor volt, kövessük balra Savant, át a teleportokon, majd kiderül, hogy sikerült a kísérlet – megkapjuk a Psychedelic Bomb X-et (ha néhány választ elrontottunk, akkor X-nélkülit kapunk, ami kevesebbet sebez) – ezután minden csatában felhasználhatjuk. Ruff is jó hírt hoz, készen van a Moot is, csak aktiválni kell. Ismét követni kell, de persze balhé van: Zieg is megérkezett, átvette az uralmat a Kraken fölött, akit le kell vernünk. A végén kiderül, hogy ha nem is Zieg miatt, de szétment a Signet: a mi Dragoon-erőterünk miatt (kicsit erőltetett...). A város is elkezd összetörni, Savan az életét feláldozva a bejárat melletti kis szobában aktivált egy teleportot, ami majd Zenebatosba repít minket. Haladjunk visszafelé, közben nézzük meg, ahogy a kis lények is meghalnak.

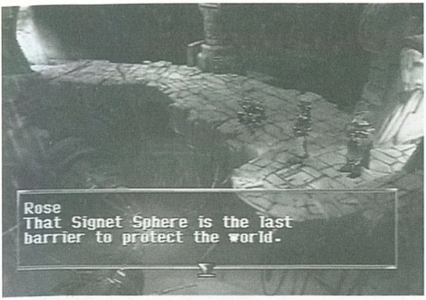
# Law City Zenebatos

Ha kimegyünk a teleport-szobából, észrevehetjük, hogy itt szinte csak agyatlan lények laknak: mindenki csak és kizárólag azt csinálja és engedi, amit a törvény is mond. Itt hamar megérkezik egy Coolan nevű létforma, akinek a segítségével még egyszer utoljára kimehetünk a világtérképre, teljesíteni például a Dragoon-szellemek küldetéseit, vagy megküzdhetünk Fausttal is [ehhez menjünk vissza a Tower of Franbellbe, a teleportokhoz, ahol van egy különálló teleportáló hely, amivel elmehetünk Faust – egy erős varázsló – otthonába. Csak akkor jöjjünk ide, ha már megvan az összes Stardust, és le is adtuk Martelnek (tehát nálunk van a Vanishing Stone). Ha a kő nálunk van, akkor elkergethetjük mélyebbre, ahol ismét megküzdhetünk vele – és ezúttal le is verhetjük, cserébe rengeteg tápos tárgyat kaphatunk – ő a játék egyik legerősebb ellenfele].
Megtudjuk, hogy a törvényeket kódokkal irányítják, annak a kódja, hogy a rendőrök ne üldözzenek minket 659. Először ezt kell engedélyeztetni. A procedúra a következő: menjünk a Legislation Centerbe (még el kell kerülni a zsarukat), és fönt álljunk be a sorba, majd adjuk elő panaszunkat, üssük be a kódot a gépbe. Ekkor kapunk egy papírt, amit a Law Factoryba kell elvinni. Itt a bürokrácia egy újabb ékes példáját tekinthetjük meg – újabb papír, újabb hivatal, ezúttal a Law Launcherbe kell elvinni az iratot.
Ha sikerült, a rendőrök már nem üldöznek minket – simábban lehet törvényeket módosítani. A 703-as kód a Signet Sphere-be enged be minket, ezt is engedélyeztessük. Ezután menjünk fel a teleport szoba tetejére, ahol egy kevés kavarás után mehetünk a Signethez. Lent már minden gép őrült, vagy legalábbis Zieg befolyása alatt van: hárman nekünk is támadnak egy gyors bírói döntés értelmében. Először a Kubila nevűt üssük le, majd Vectort, végül a leggyengébbet, Selebust. Ha északra megyünk, akkor megnézhetjük, hogy Zieg már megint előttünk járt – ez a Signet is ugrott...
Következő állomásunk Mayfil, de Coolan nem tud odavinni minket az ideges lelkek miatt. A megoldás egy újabb jogi procedúrában rejlik: a 410-es kód aktiválja a Mayfilba vezető teleportot.

# Death City Mayfil

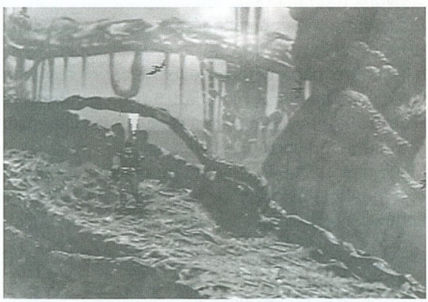
Mayfilben az ördögök garázdálkodnak azokkal a lelkekkel, akik még nem haltak meg teljesen – gonosz dolog! Ahogy megyünk előre a mágikus hidak és teleportok szövevényében, három ilyen lélekkel is találkozhatunk. Az első kettőn még könnyen segíthetünk, hiszen a Zöld Sárkány és a Tengeri Sárkány szelleme nem jelent túl nagy kihívást, ám a harmadik, a Divine Dragon lelke sokkal erősebb, mint normál formájában. Mielőtt nekiesnénk, mindenképpen mentsünk a mögötte levő Save-ponton. A következő szobában sokat lehet szívni – csak azokra a rácsokra lehet lépni amelyeknél a fehér fények pirosra változnak. Ha sikerült abszolválni a






problémát, találkozunk Lavitz szellemével. Sajnos nem valami örömteli a randevú, mert egykori társunkat egy ördög tartja megszállva – hamarosan csata kezdődik. Lavitzzal beszéljünk, mire hátat fordít – ekkor üssük! Hamarosan eldől szegény, és előbújik az a förtelem, ami átvette felette a hatalmat – Zackwell. Vele már nehezebb lesz elbánni, változzunk át nyugodtan Dragoonná, és úgy kenjük el a száját. Csata után eltűnik Lavitz hátáról Zackwell, és barátunk újra a régi lesz, még abban is segít, hogy továbbjussunk – utolsó erejével megnyit egy teleportot, ami az utolsó Signet Sphere felé visz minket.
Most ugyan még Zieg előtt értünk ide, ám nem sokkal – hamarosan ő is megjelenik, és hiába próbálja meg Dart Dragoonná változva feltartani, az utolsó Moon-tárggyal szétszedi a Signet mágiáját. Természetesen mindenkin kitör a világvége-hangulat, de nem szabad feladni – menjünk északra, ahol Coolan, és egy látványos videó kíséretében elszállít minket a Divine Treere. Hamarosan a fára megérkezik a Hold is – valamint az utolsó gyümölcs is kinyílik, megjelennek a Virage-ok, őrizni az Embryót.

## Divine Tree



Egy kisebb légiharc után Coolan lezuhan, de mi szerencsésen megússzuk a kalamajkát. Utunkon több helyen találhatunk olyan gyümölcsöket, amik az Isteni Fáról származnak. Jártunkban keltünkben találunk egy járatot, amiből Rose azt érzi, hogy a Fa a Holdba küldi a Föld életenergiát. Mi is bújjunk be ide, és fél percig nézhetjük, ahogy a csapattagok pörögnek felfelé. Mindenki normálisan ér földet, kivéve Kongolt, aki belefúródik a földbe, és ezzel megrengeti az egész fát – szép teljesítmény. Ebbe beleremeg egy hernyó is, dühödten mászik el.
Az itteni tócsának gyógyító ereje van, gyakoroljunk itt – mindenkinek (már azoknak, akiket használunk) legyen meg az utolsó Additionja is, lehetőleg maximumra fejlesztve, és az sem baj, ha a karakterek 35-38. szint körül vannak. A következő elágazásnál menjünk jobbra, amíg el nem érjük a save-pontot, ahol mentsünk; majd menjünk vissza a bal oldalra, ahol találkozhatunk az elébb látott gigantikus hernyóval – szét kell taposnunk. A kis hamis a harc közben kétszer átalakul, előbb bábbá, majd kifejlett állattá.
Harc után Rose elkezd minket sürgetni, hiszen a Moon már mérgezi a földet – fel kell érnünk a Holdba minél előbb!

# Everlasting Moon



Úgy tudunk felérni a Sosemnyugvó Holdba, ha beugrunk a fa következő nyílásába. Egy igen furcsa helyre jutunk, egy erdőbe. Rose ismét sürget, mennünk kell, ő már érzi a születendő Virage Embryót, a Pusztítás Istenét. Itt egy igen különös sorozat következik: minden karakterrel egyedül kell vívnunk egy-egy boss-csatát. Az elsőt Mirandával kell, mégpedig a havas erdőben – egy olyan lény ellen, ami egy rózsa és az anyja keveréke(!). Első körben használjuk el a Physical Bomb X-et, majd lőjük – csata végére kiderül, hogy az anyja mégsem volt olyan gonosz vele, mint ő hitte, ezért bocsássunk is meg neki (I forgive you).
Ezután távozzunk délre, és az utolsó fogadóba/boltba jutunk. Minden olyan, mintha Serdióban lennénk, Rose nagyon kételkedik benne, hogy ez a valódi világ – illúziót gyanít. Hogy kiderítse az igazságot, elveszi Dart kardját, és megvágja a kezét (egy csípés is megtette volna, de mindegy). Mivel ezután már nem lesz lehetőségünk pénzünket költeni, vegyünk meg mindent, amire szükségünk van. Dobjuk el minden sebző tárgyunkat (a Bombot ne!), és helyette tárazzunk be gyógyító folyadékokkal. Mivel addig nem mehetünk tovább, amíg meg nem találjuk az eltűnt kislányt – menjünk utána! Az út közben találkozunk néhány törpével is, valamint egy ládával, amiben 300 arany van. Délre van a kislány, mint kiderül Claire az, 8 éves korában – Haschelnek kell vele megküzdenie. Kiderül, hogy valami gonosz erő megszállta, ezért a harc végén szabadítsuk meg tőle (Awaken the Mind's Eye).
Menjünk vissza a fogadóba, pótoljuk a veszteségeket, majd menjünk tovább a teleporton. Itt a meglepetés az, hogy láthatatlan a padló – nem kicsit zavaró! A következő helyszínen kettéválik egy csapat Michael (egy sárkány) miatt: Rose és Dart a bal teleporton távoznak, a többiek a másikon. A nagyobb csapat a Gigantók földjére érkezik, láthatjuk azt a jelenetet, amikor Doel megmenti az ifjú Kongolt. Ezt látva bivaly méretű barátunk egyedül akar maradni, és a Giganto szentélybe távozik. Itt találkozunk testvérével, Indorával, akit le kell győznünk. Miután testvéröltünk, mindenki előtt nyilvánvaló lesz, hogy Kongol a legerősebb Giganto a földön. Ezután visszajuthatunk a fogadóba, ahol az előbb voltunk.





A kamera visszavált Rose-ra és Dartra, akiknek csak egy irány tárul a szemük elé: kövessük az utat (a zsákutcákban ládák vannak, illetve van egy hely, ahová Rose nem akar bemenni), végül elérünk egy helyre, ahol Rose visszaemlékszik azokra az időkre, amikor Zieggel sárkányokra vadásztak, hogy megszerezzék a lélekköveket. Michael volt az a szárnyas, akitől Rose Dragon Spiritje származik. A csatában jó ideig nem lehet támadni, amíg Rose el nem mondja, hogy hol van a gyenge pontja (Blind Spot), ezután már üthetjük rendesen.

Menjünk vissza oda, ahová Rose eddig nem akart menni, és visszajutunk a fogadóba – már mindenki ott van, újra együtt a nagy csapat. Távozzunk az ajtón, most Albert percei jönnek – Doellel kell megküzdenünk, hiszen Doel ölte meg az apját. Ismét menjünk vissza a fogadóba, pótoljuk készleteinket, és menjünk tovább azon az úton, ahol nemrég Michael szétugrasztotta a csapatot. Mivel már csak Meru maradt ki a jóból, természetes, hogy az ő pillanatai következnek: miután elszakadt a csapattól egy Archangellel kell megküzdeni, aki azért akarja eltenni láb alól, mert emberekkel kódorog, ami egy fajtiszta wingly-re nézve igencsak kínos – mármint az angyalka szerint.

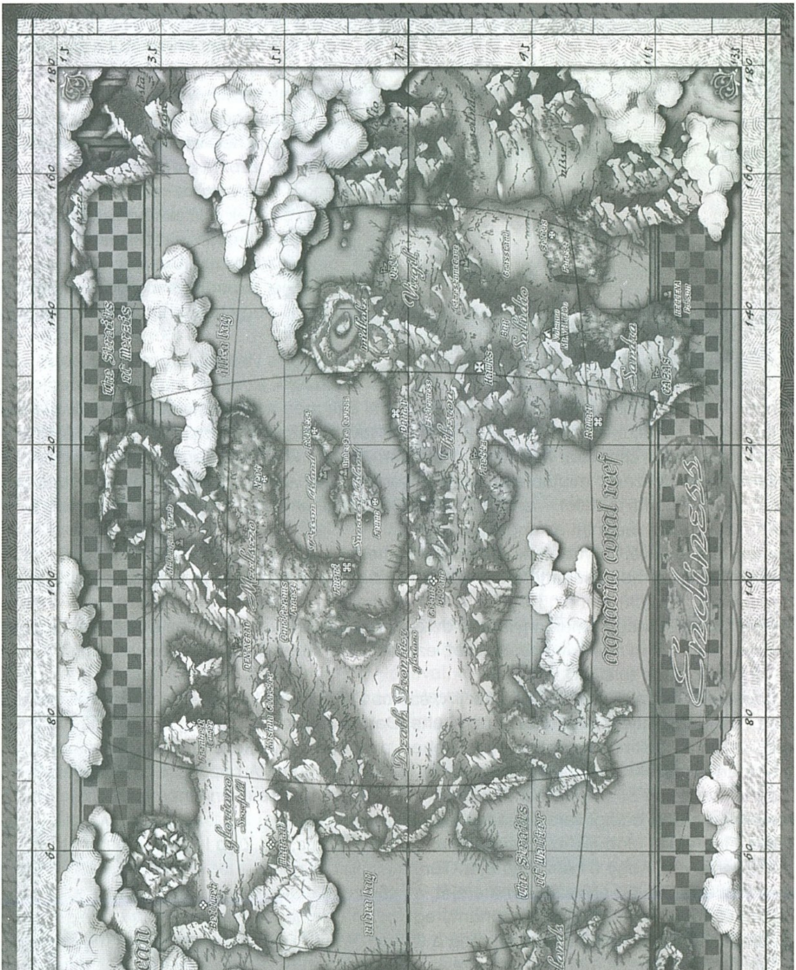
Miután mindenkivel helyretettük a rossz szellemeket, végleg egyesül a csapat.

Ez már az "igazi" hold, semmi illúzió, menjünk északra, ahol az utolsó save-pont található, nemsokára harc(ok) jönnek. Rögtön az első a Virage-ok kitűnő példánya, a Super Virage. A fejét támadva elég hamar kinyírható, de ekkor egy hatalmas robbanás következik, ami jó eséllyel kipusztít mindenkit a csapatban, ezért inkább a testét üssük – hosszabb lesz a harc, de legalább túléljük.

A következő csata végre Zieg ellen zajlik; sajnos Zieg egy alattomos támadással elveszi Dart Dragon Spiritjét – a harc alatt nem lehet Darttal átváltozni. Ez még nem lenne akkora baj, hiszen a Blasting Dynamo elég jól sebez, azonban a lélekkővel együtt Dart minden tudománya átszállt Ziegre – additionok, varázslatok, minden. A gép kissé csal, ugyanis Ziegnek végtelen SP-je van, nem kell visszaváltoznia emberré. Igen kínos lesz, amikor mi kapjuk meg Dart eddigi varázslatait az arcunkba...

Mikor Zieg eldől, előbújik az igazi gonosz: Melbu Frahma, aki Zieg lélekkövében rejtőzött eddig, arra várt, hogy ő használja újra. Türelmes egy fajzat, az már biztos, ugyanis 11000 évet várt erre. Melbu elveszi Shana erejét, és elkezd átváltozni a Pusztítás Istenévé. Lloyd ugyan előtűnik (vajon hogyan, honnan?) egy pillanatra, de Melbu rövid úton elintézi (szerencsére megkapjuk a kardját, meg a Divine Dragon Spiritet). Nekünk kell megakadályozni Melbu Frahmát, hogy lerombolja az egész világot. Négyszer kell legyőzni, természetesen egyre nehezebb lesz, mert ahogy fejlődik, úgy kap újabb támadásokat és úgy lesz egyre több HP-ja. Az utolsó alakot csak úgy lehet legyőzni – szerintem – ha a használt karaktereink 40. szint felett vannak, és erszényünk tömve van feltámasztó és gyógyító tárgyakkal.

A végső harc után jön a világmegmentők jutalma, a hosszú és érdekes outro. Gratulálok, megérdemelted!


Endiness
aquaria coral reef
Death Frontier
Broken Islands
Tiberoa



# Dart

**Kor:** 23 év
**Születési hely:** Neet
**Fegyver:** Kard
**Szféra:** Tűz

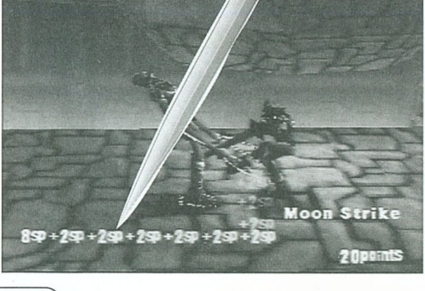


## Történet:

Dartnak, mint annyi más RPG-főhősnek zaklatott gyerekkora volt: a város, ahol élt, Neet ötéves korában leégett, és apja-anyja-ismerősei is ottvesztek a lángok között. Dart életcélja, hogy megtalálja a rejtélyes Black Monstert, aki felgyújtotta otthonát. Shana eltűnése után egyből elindul megkeresni a lányt, így kezdődnek kalandjai

## Harc:

Dart a játék főhőse, a kard mestere, és ahogy az lenni szokott, az utolsó cd-n már a legerősebb karakter. Az, hogy neki van a játékban egyedül hét Additionja, inkább átok, mint áldás, mert igen sokáig tart eljutni az utolsóig – ami egyébként igen-igen használható. Mivel neki van először lehetősége átváltozni Dragoonná (Rose-zal együtt), valószínűleg neki lesz először meg minden varázslata.



| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Broad Sword | 2 | |
| Bastard Sword | 7 | |
| Heat Blade | 18 | Tűzsebzés |
| Falchion | 26 | |
| Mind Crush | 34 | Confuse |
| Fairy Sword | 39 | 50% SP-vel többet termel |
| Claymore | 44 | |
| Soul Eater | 75 | Minden körben a max HP 10%-át sebzi Darton |

| Addition neve | Termelt SP | Támadás ereje (%) | Mikor kapja meg (LV) |
|---|---|---|---|
| Double Slash | 35-35 | 150-202 | 1 |
| Volcano | 20-36 | 200-250 | 2 |
| Burning Rush | 30-102 | 150-150 | 8 |
| Crush Dance | 50-100 | 150-250 | 15 |
| Madness Hero | 60-204 | 100-100 | 22 |
| Moon Strike | 20-20 | 200-350 | 29 |
| Blasting Dynamo | 100-150 | 250-450 | * |

*: Az előzőek maximumra fejlesztése után jön

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Flame Shot | 1 | 10 |
| Explosion | 2 | 20 |
| Final Burst | 3 | 30 |
| Red Eye Dragon | 5 | 80 |
| Divine Dragon Ball | A Divine D Spirittel (4. Cd) | 50 |
| Divine Dragon Cannon | A Divine D Spirittel (4. Cd) | 50 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 1200 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |

# Lavitz és Albert





**Kor:** 34 év
**Születési hely:** Bale
**Fegyver:** Lándzsa
**Szféra:** Szél

## Történet:

Lavitz Észak-Serdio királyának, Albertnek a lovagja – közülük is a legügyesebb, legerősebb és a leganyásabb. Hűségénél talán csak Dart iránti barátsága erősebb. Akkor kerül a csapatba, amikor (ő kifelé, Dart befelé menet) találkozik Darttal a börtönben, és végül segít új barátjának kiszabadítani Shanát.

## Harc:

Lavitz nem véletlenül a bale-i lovagok legkiválóbbika, nagyon erős karakter. Additionjei hatalmasakat sebeznek, ezt azonban ellensúlyozza, hogy csak a Rose Storm nevű védelmi varázslata használható igazán. Érdekes, hogy az utolsó Additionjénél, a Flower Stormnál a karakter nem ezt mondja, hanem azt, hogy Blossom Storm – ezt hogyhogy nem vették észre a tesztelők? Mindenképpen a csapatban a helye.

| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Spear | 4 | |
| Lance | 19 | |
| Twister Glaive | 28 | Szél-sebzés |
| Glaive | 37 | |
| Spear of Terror | 45 | Fear |
| Partisan | 56 | |
| Halberd | 65 | |

| Addition neve | Termelt SP | Támadás ereje (%) | Mikor kapja meg (LV) |
|---|---|---|---|
| Harpoon | 35-50 | 100-150 | 1 |
| Spinning Cane | 35-35 | 100-200 | 5 |
| Rod Typhoon | 30-100 | 150-150 | 7 |
| Gust of Wind Dance | 35-35 | 200-350 | 11 |
| Flower Storm | 60-202 | 300-405 | * |

*: Az előzőek maximumra fejlesztése után jön

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Wing Blaster | 1 | 20 |
| Rose Storm | 2 | 20 |
| Gaspless | 3 | 30 |
| Jade Dragon | 5 | 80 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 1000 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |

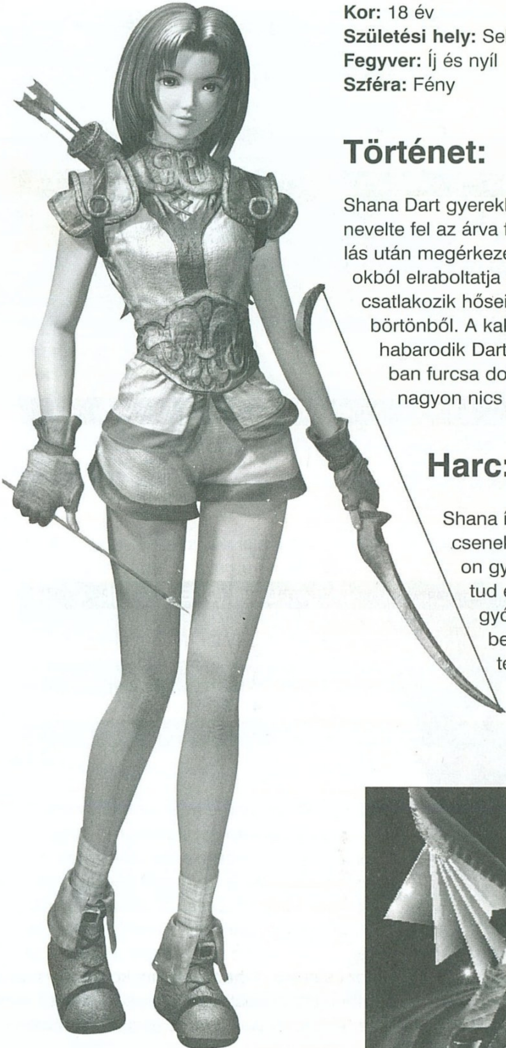
## Albert

**Kor:** 26 év
**Születési hely:** Bale

# Történet:

Albert Dél-Serdio (később az egész) királya, akkor csatlakozik hozzánk, amikor Lavitzot a szeme láttára öli meg egy Lloyd nevű gonosz ember. Bár próbálkozik vele, sosem lesz olyan jó a kapcsolat közte és Dart között, mint az "elődjével volt". Harcban pontosan azt tudja, mint Lavitz, lévén őt helyetesíti.

# Shana és Miranda



**Kor:** 18 év
**Születési hely:** Seles
**Fegyver:** Íj és nyíl
**Szféra:** Fény

## Történet:

Shana Dart gyerekkori jóbarátja, tulajdonképpen ő nevelte fel az árva fiút, amikor az hosszú vándorlás után megérkezett Seles városába. Valami okból elraboltatja őt Dél-Serdio királya, akkor csatlakozik hőseinkhez, amikor megmentik őt a börtönből. A kaland alatt egyre inkább belehabarodik Dartba... A történet során sorozatban furcsa dolgok történnek vele - valami nagyon nics rendben körülötte.

## Harc:

Shana íjjal harcol, ezért aztán nincsenek Additionjei – ezen okból nagyon gyenge karakter. Ugyan szinte ő tud egyedül varázslat segítségével gyógyítani, mégsem tanácsos berakni a csapatba. Sajnos szinte teljesen használhatatlan...



| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Short Bow | 3 | |
| Sparkle Arrow | 9 | Fény sebzés |
| Long Bow | 18 | |
| Bemusing Arrow | 24 | Confuse |
| Virulent Arrow | 30 | Poison |
| Arrow Of Force | 40 | 50%-kal több SP-t termel |
| Detonate Arrow | 50 | Mindenkit támad |

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Moon Light | 1 | 10 |
| Star Children | 2 | 20 |
| Heaven's Gate | 3 | 30 |
| Silver Dragon | 5 | 80 |

| DLEV | Kapott SP támadásonként |
|---|---|
| 1 | 35 |
| 2 | 50 |
| 3 | 70 |
| 4 | 10 |
| 5 | 150 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 1000 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |

## Miranda

**Kor:** 26 év
**Születési hely:** Deningrad

# Történet:

Miranda a deningradi papnők közül a legelőkelőbb, ő az "Első Nővér", a királynő közvetlen segítője. Amikor a város veszélybe kerül, önként jön velünk. Dragoonná akkortól tud átváltozni, amikor Shana elveszti a sajátját. Nagyon kemény a többiekkel, igazi arrogáns karakter. Mivel Shana helyét veszi át, harcban ugyanazt tudja nyújtani – ami nem sok.

# Rose

**Kor:** 11026 év
**Születési hely:** ?
**Fegyver:** Tőr
**Szféra:** Sötétség

## Történet:

Rose egy igen titokzatos lány – a játékban ő az, aki a legtöbbet tudja a múltról, a Dragoonokról, a wingly-kről, és a Virage-okról. Ez nem véletlen, mi ugyanis elég hamar (Darték annál később) megtudjuk, hogy ő már a Dragon Campaign nevű háború alatt is Dragoonként működött. Dart nagyon hasonlít régi szerelmére, Ziegre, ám – sajnos – előzékenyen átengedi a férfit Shanának.

## Harc:

Rose mindenképpen a legerősebb női karakter, első varázslatával még gyógyítani is tud. Mivel csak négy Additionje van, nagyon hamar ki tudjuk fejleszteni a legerősebb kombóját – ezzel megállíthatatlan lesz. Annak ellenére, hogy a fiúknál kevesebb HP-ja van, tanácsolt állandóan Dart és Lavitz mellett tartani.





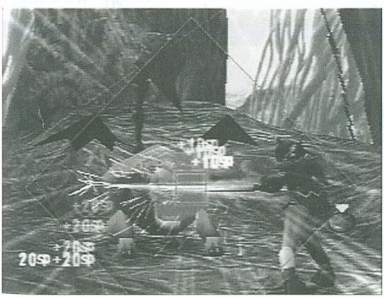
| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Rapier | 13 | |
| Demon Stiletto | 18 | |
| Shadow Cutter | 24 | Sötétség-sebzés |
| Dancing Dagger | 30 | |
| Flamberge | 35 | Stun |
| Gladius | 40 | Instant Death |
| Dragon Buster | 100 | Lloydtól kapja |

| Addition neve | Termelt SP | Támadás ereje (%) | Mikor kapja meg (LV) |
|---|---|---|---|
| Whip Smack | 35-35 | 100-200 | 1 |
| More & More | 30-102 | 150-150 | 14 |
| Hard Blade | 35-35 | 100-300 | 19 |
| Demon's Dance | 100-100 | 200-500 | * |

*: Az előzőek maximumra fejlesztése után jön

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Astral Drain | 1 | 10 |
| Death Dimension | 2 | 20 |
| Demon's Gate | 3 | 30 |
| Dark Dragon | 5 | 80 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 1200 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |





# Haschel

**Kor:** 70 év **Születési hely:** Rogue **Fegyver:** Ököl **Szféra:** Villám

## Történet:

Haschel azért vándorol a világban, mert meg akarja keresni lányát, Claire-t, akit ő kergetett el Rogue-ból. A harcművészetek ismerője és oktatója, szigorú ember – ezt nem bírta Claire.

## Harc:

Eleinte nem túl erős, és egyedüli pozitívuma, hogy eszméletlenül gyors, később igazi verőember lehet, köszönhetően annak, hogy végső támadásával 500%-os sebzést tud kiosztani. Sárkány-formában nem túl erős, varázslatainál sokkal jobbak is vannak.

| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Iron Knuckle | 20 | |
| Beast Fang | 31 | Stun |
| Diamond Claw | 37 | |
| Brass Knuckle | 43 | Instant Death |
| Thunder Fist | 49 | Villám-sebzés |
| Destroyer Mace | 55 | |

| Addition neve | Termelt SP | Támadás ereje (%) | Mikor kapja meg (LV) |
|---|---|---|---|
| Double Punch | 35-50 | 100-150 | 1 |
| Flurry of Styx | 20-20 | 150-202 | 14 |
| Summon 4 Gods | 50-100 | 100-100 | 18 |
| 5 Rings Shattering | 35-50 | 150-300 | 22 |
| Hex Hammer | 15-15 | 200-400 | 26 |
| Omni Sweep | 50-150 | 300-500 | * |

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Atomic Mind | 1 | 10 |
| Thunder Kid | 2 | 20 |
| Thunder God | 3 | 30 |
| Violet Dragon | 5 | 80 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 1000 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |

# Meru

**Kor:** 16 év **Születési hely:** Wingly Forest **Fegyver:** Kalapács **Szféra:** Víz

## Történet:

Meru az egyedüli wingly, aki az emberek között él, bár ez annak is köszönhető, hogy titkolja származását. Nagyon lökött leányzó, néha nagyon idegesítő tud lenni az állandó kiabálásával, rohangálásával. Haschellel nagyon jó kapcsolatot tud kialakítani, jó pajtásokká válnak.

## Harc:

Csatában nagyon gyenge, annak ellenére, hogy az utolsó kombója – elvileg – mindenkiénél erősebb. Ehelyett a lányok közül a legtohonyább, és kicsiket is sebez. Igaz, varázslatai jók, de nem ajánlott a csapatban tartani.

| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Mace | 15 | |
| Morning Star | 20 | |
| War Hammer | 25 | |
| Heavy Mace | 30 | Stun |
| Pretty Hammer | 15 | Kétszerannyi SP-t termel |
| Basher | 40 | |

| Addition neve | Termelt SP | Támadás ereje (%) | Mikor kapja meg (LV) |
|---|---|---|---|
| Double Smack | 20-34 | 100-150 | 1 |
| Hammer Spin | 35-70 | 150-202 | 21 |
| Cool Boogie | 60-200 | 100-100 | 26 |
| Cat's Cradle | 20-20 | 150-350 | 30 |
| Perky Step | 100-100 | 200-600 | * |

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Freezing Ring | 1 | 10 |
| Rainbow Breath | 2 | 20 |
| Diamond Dust | 3 | 30 |
| Blue Dragon | 4 | 80 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 2000 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |

# Kongol

**Kor:** 37 év **Születési hely:** Home of Gigantos **Fegyver:** Balta **Szféra:** Föld

## Történet:

Kongol egy látványos mentőakció keretében áll be hozzánk: egy zuhanó kőtömböt állít meg erejével. Ezt azért teszi, mert mi is megkíméltük életét, amikor csatáztunk vele. Doel királyt barátjának tekintette, és mi is hamarosan ebbe az exkluzív körbe tartozhatunk.

## Harc:

Kongol a játék igazi bivaly-karaktere, nagy a védelme, nagyon erős, akkora, mint az Empire State Building, és tengernyi HP-ja van; de lassú buta és gyengéket varázsol. Izom-emberként nagyon megfelel, ő az egyetlen, aki szóba jöhet, mint Rose váltása. Bár Additionokben nem dúskál, hatalmas fegyvereivel nincs is rájuk szorulva. Az ő Dragon Spiritje némileg el van rejtve, Lohan városában tudjuk meg venni egy kereskedőtől.

| Fegyver neve | Támadóerő (ATT) | Effekt |
|---|---|---|
| Axe | 45 | |
| Tomahawk | 59 | |
| Battle Axe | 67 | |
| Great Axe | 70 | Stun |
| Indora's Axe | 88 | Instant Death |

| Addition neve | Termelt SP | Támadás ereje (%) | Mikor kapja meg (LV) |
|---|---|---|---|
| Pursuit | 35-50 | 100-150 | 1 |
| Inferno | 20-20 | 100-200 | 23 |
| Bone Crush | 100-100 | 200-300 | * |

| Varázslat neve | Mikor kapja meg (DLEV) | MP |
|---|---|---|
| Grand Stream | 1 | 10 |
| Meteor Strike | 2 | 20 |
| Golden Dragon | 5 | 30 |

| Összegyűjtött SP-k száma | Dragon Level (DLEV) |
|---|---|
| 100 | 1 |
| 2000 | 2 |
| 6000 | 3 |
| 12000 | 4 |
| 20000 | 5 |

A játékban szerteszét találhatunk meteordarabkákat, melyeket Stardustnak hívnak. Ezeket egy Martel nevű hölgynél lehet leadni, aki minden tizedikért egy varázstárgyat ad ajándékba. Íme egy kis könnyítés, a Stardustok megtalálási helye:

## CD 1

**Seles:**
1) A sírok közül az egyikben van

**Bale:**
2) Lavitz anyjának háza előtt a kútban van
3) Lavitz anyjának házában, a konyhában
4) A fegyverboltban van
5) A föld alatti helyiségben, a csónakot kell használnunk, hogy el tudjunk hajózni oda

**Bale, Indels Kastély:**
6) A palota központi termébe a kandallóban van
7) A palota harmadik emeletén a baloldali szobában a szekrényben van

**Hoax:**
8) A város egyik házában (baloldalon) a kandallóban van
9) A tanácsteremben van

**Fortress of the 7th Knighthood, Marshland:**
10) az erődben van, az ágyban. Ahhoz, hogy megkapjuk, le kell verni minden katonát egyszuszra

**Lohan:**
11) A könyvtárban egy titkos ajtó mögött van
12) Dabas boltsában van, az emeleti páncélban
13) Az arána bejáratánál egy vázában van
14) A város bejáratánál van egy köcsögben

**Kazas, Black Castle:**
15) A város bejáratánál van, a baloldali házban
16) A város bejáratánál van jobboldalon, a toborzóiroda emeletén
17) A fegyverboltban van
18) A földalatti városban van, a könyvek között
19) A földalatti városban van, egy hordóban
20) A földalatti városban van, egyhordóban – az előzőtől jobbra

## CD 2

**Fletz:**
21) A bárban, a raktárban van

22) Az első ház tetején van a sarokban
23) A fegyverboltban van
24) Az Item-shopban van
25) az ékszerészetben van

**Donau:**
26) A bejárattól számítva a második medencében van
27) A polgármester konyhájában van

**Fletz, Twin Castle:**
28) Az első termeben a jobboldalon a szoborban van
29) A Jobboldali torony alján van, egy kis benyílóban

**Home of Gigantos**
30) Ahol meg kell küzdenünk Gehrich-csel és Mappival, csata után a jobboldali fáklyában

**Queen Fury:**
31) A Save-pont alatti termben van egy lámpában
32) A háló előtt egy dobozban van

**Lidiela:**
33) A faluban a legnagyobb házban van

**Fueno:**
34) A kórházban van a festményben
35) A fogadóban van a lépcső alatti hordókban

## CD 3

**Furni:**
36) Az első házban van, egy köcsögben
37) Teo és Kamuy házában van, a csúszkát át kell állítani

**Wingly Forest:**
38) Guaraha házában van (teleporttal kell odamenni)
39) Azon teleport mellett, ami a Bardelekhez visz minket

**Neet:**
40) A bejárat mellett van

**Deningrad (a Divine Dragon második támadása után):**
41) A bejárat melletti boltnál levő szőnyegen van (felül)
42) A bejárat melletti boltnál levő szőnyegen van (bal oldalon)
43) A gyógyítónál van a gépben

**Deningrad, Crystal Palace (a Divine Dragon második támadása után):**
44) A Shana szobájához vezető elágazásnál van
45) A királynő tróntermében van, a jobb oldalon

**Vellweb:**
46) Az egyik Dragoon szellemének tornyában van

## CD 4

**Ulara:**
47) Az egyik virágládában van
48) A hátsó nagy virágból vehetjük ki
49) A fegyevrboltban van

**Rogue:**
50) A polgármester háza mögött van, Martel szobájától balra

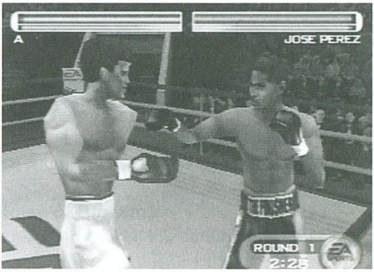
A megszerzett Stardustokat egy Martel nevű nőnek kell odaadni, aki minden tizedik után ad egy ajándékot.
**Martel táborozási pontjai:**
CD 1: Bale
CD 2: Fletz, bár
CD 3: Deningrad, a támadás után ápolgat valakit a főtéren
CD 4: Rogue, a polgármester szobája mögött

**Az ajándékok:**
10 Stardust után: Physical Ring (+50% maxHP)
20 Stardust után: Amulet (+100% maxMP)
30 Stardust után: Rainbow Earring (Immunitás minden státus-változásra)
40 Stardust után: Wargod's Sash (+50% SP a kombók után)
50 Stardust után: Vanishing Stone (Faust mellékküldetéséhez kell, lásd a végigjátszást)

Minél több Stardustot találtunk meg, a játék végén, Rogueban annál jobban lesz Martel lánya, ha mindet megleltük, akkor teljesen meggyógyul.

# Playstation cheatek

## Knockout Kings 2001




**Ashy Knucks aktiválása**
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "KNUCKS".

**A Bulldog aktiválása**
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "BULLDOG".

**A Gorilla aktiválása**
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "DE GORE".

**A Clown aktiválása**
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "CLOWN".

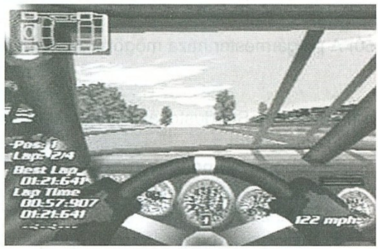
**Super boxer aktiválása**
A career módban azt a nevet adjuk meg, hogy "100%", s ezzel a kreált bokszolónk valamennyi tulajdonsága 100%-os lesz.

## Medal Of Honor: Underground

**Az összes Cheat megnyitása**
Kis helyesbítés a legutóbb leközölt kódot illetően:
Írjuk be kódnak: "ENTREZVOUS" – a képernyő ekkor zölden villan. Térjünk vissza a beíráshoz, s még egy kódot vigyünk be: "PORTECLEFS".

**Panzernacker Unleashed küldetés**
Írjuk be kódnak: "ENTREZVOUS" – a képernyő ekkor zölden villan. Térjünk vissza a beíráshoz, s még egy kódot vigyünk be: "LEMONSTRE".

## Nascar 2001




**Proving grounds pálya**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, várjuk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az R1-et, és üssük be: Bal, Kör, Fel, Le, 3xJobb.

**Treasure Island pálya**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, várjuk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az L2-t, és üssük be: Négyzet, Kör, Négyzet, Fel, Fel, Le, Fel, Bal, Jobb, X. Avagy nyerjünk meg egy teljes szezont veterán módban.

**KC Monoxide (#101) aktiválása**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, vár-




juk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az L2-t, és üssük be: Négyzet, Kör, X, Le, Fel, Jobb, Bal.

**"Shorty" Leung (#100) aktiválása**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, várjuk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az R2-t, és üssük be: Négyzet, Kör, X, Fel, Le, Bal, Jobb.

**Jocko Michaels (#167) aktiválása**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, várjuk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az L1-et, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör, Négyzet, X.

**Asher Boldt (#153) aktiválása**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, várjuk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az L2-t, és üssük be: Négyzet, Kör, Háromszög, X.

**John Andretti másik kocsija**
Az options menüben először válasszuk ki a "Credits", majd a "Developers" opciót, várjuk meg, amíg az FMV bejátszás véget ér, majd amikor a stáblista elkezd jönni, nyomjuk le az R1-et, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög.

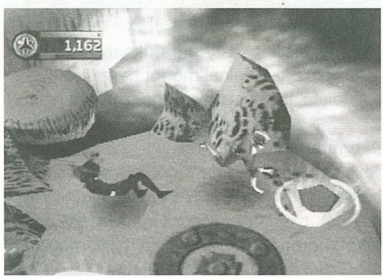
**Black Box Classic kocsi**
Nyerjük meg a Short Track Challenge-et.

**Black Box Exotic kocsi**
Nyerjük meg a Half Seasont.

**EA Sports kocsik**
Nyerjük meg a Road Course Challenge-et.

**EA com kocsi**
Nyerjük meg a Superspeedway Shootoutot veteran és legend nehézségi fokozaton egyaránt.

## Power Rangers: Lightspeed Rescue




**Titanium Ranger aktiválása**
Kódnak írjuk be: "ULTIMATE"

**Pályaválasztás**
Kódnak írjuk be: "OMEGA"

**Örök folytatási lehetőség**
Kódnak írjuk be: "FOREVER"

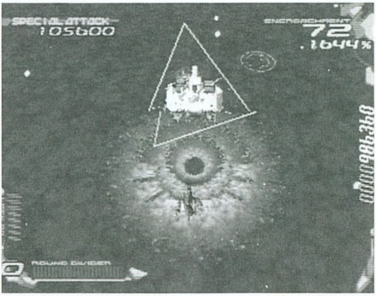
**Örökélet**
Kódnak írjuk be: "IMMORTAL"

**Örök életerő**
Kódnak írjuk be: "D4B7E1O9G7"

**Örök RPE mozgás**
Kódnak írjuk be: "N7F6U2A5A1"

**Az összes galéria**
Kódnak írjuk be: "SHOWCASE"

## RayCrisis: Series Termination




**R-Gray 1 és R-Gray 2 hajók**
Teljesítsük az original módot bármelyik hajóval, folytatási lehetőség felhasználása nélkül.

**Art galéria**
Teljesítsük a special módot bármelyik négy hajóval (de köztük legyen az egyik R-Gray hajó is), s így ahányszor végigvisszük a játékot, három adag új grafika nyílik meg az Art Galleryben.

## Razor Freestyle Scooter

**Cheat mód**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Jobb, Le, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Jobb, Jobb, s ezzel mindent jutalomcuccot megnyitunk.

**Daryl aktiválása**
Teljesítsük a játékot mind a 20 rollerrel.

## Spyro: Year Of The Dragon

**99 élet**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, 4xFel, Kör.



**Extra sérüléspontok**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Kör, R1, Kör, L1, Kör, R2, Kör, L2, Kör.

**Easy (könnyű) mód**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Kör, Négyzet, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, Kör, X.

**Hard (kemény) mód**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Kör, Négyzet, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, Kör, Négyzet.

**Big head (nagy fej) mód**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, R1, Fel, R1, Fel, R1, 4xKör.

**Flat (egyszerű) mód**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Jobb, Bal, Jobb, L1, R1, L1, R1, Négyzet, Kör.

**Fekete Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Le.

**Kék Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, X.

**Zöld Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Háromszög.

**Rózsaszín Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Négyzet.

**Piros Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Kör.

**Sárga Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Fel.

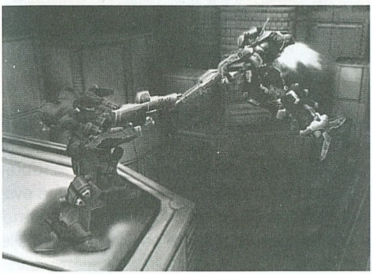
**Lila Spyro**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Négyzet, R1, R2, L1, L2, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

**Sparx kincset keres**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, 3xKör.

**Squish gördeszkázik**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Fel, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Le, Kör, Négyzet.

## Playstation 2 cheatek

### Armored Core 2



**First person nézet**
Menet közben tartsuk lenyomva a Háromszög+Négyzet+Start kombinációt, mire a játék lepauzál. Nyomjuk meg a Startot, és máris az új nézetből játszhatunk. A játék japán verziójánál ugyanez a Háromszög+Négyzet+Select kombinációval működik.

**Rögzített kamera**
Menet közben tartsuk lenyomva a Kör+X+Start kombinációt, mire a játék lepauzál. Nyomjuk meg a Startot, és máris az új nézetből játszhatunk. A játék japán verziójánál ugyanez a Kör+X+Select kombinációval működik.

**Visszatérés az eredeti nézethez**
Az eredeti nézet visszaállításához egyszerűen csak pauzáljunk, majd engedjük tovább a játékot a Starttal. A játék japán verziójánál Selectet nyomjunk Start helyett.

**A megsemmisített AC emblémák**
Amikor a győzelmi felirat megjelenik az arénában, nyomjuk le a Select+Startot az embléma hozzáadásához a listához.

**Emblémák lopása**
Ha látunk egy emblémát az arénában, amit használni szeretnénk, válasszuk ki a megfelelő AC-t, és nyomjuk le a Háromszöget a "Spec" képernyő megjelenítéséhez. Ott nyomjuk le a Start+Selectet, mire egy hangot kell hallanunk. Utána válasszuk az "Edit Emblem" opciót, hogy megnézzük a dolgot.

**Ideiglenes sérthetetlenség**
Menet közben nyomjuk le az L2+R2+R3 gombot. Ha jól csináltuk, a "Limiter Released" hibaüzenetet kell kapnunk, és az

alatt az idő alatt végtelen energiával rendelkezünk. Körülbelül egy perc után az "OB Down" hibaüzenet lesz olvasható, ami nagyjából addig tart megint, mint az előző, csakhogy ekkor meg egyáltalán nem lesz energiánk. Ha ennek is vége, az AC újratöltődik, és minden visszatér a normális állapotba – addigra tehát lehetőleg végezzünk az összes ellenséggel.

**Plusz cheatek**
Veszítsük el direkt az első küldetést a Raven teszt után, s haljunk meg -50.000 credittel, vagy annál kevesebbel: így aktiválhatjuk a plusz cheateket. A játék újraindul az első szinttől, viszont az összes felvett cucc megmarad az előző játékból, és a nevünk törlődik a pilóta megnevezésénél. Minél többet csináljuk ezt meg, annál több plusz cheatet aktiválhatunk. Például kaphatunk jobb radart, lövedékeket a a lézerkardokhoz (a Kör lenyomása után gyorsan nyopmjunk X-et), dupla sebességű hűtést, képesekké válhatunk hátrafelé lőnni menet közben, vagy az energiánkat is megduplázhatjuk.

**Túlsúlyos AC-k**
Teljesítsük a mission módot, és hagyjuk lepergni a stáblistát, s utána túlsúlyos AC-ket is választhatunk.

## ATV Offroad Fury



**1000cc Quad ATV**
Teljesítsük a pro-career módot.

**Yamaha Rapter**
Teljesítsük a pro-career módot kétszer az 1000cc Quad ATV-vel..

**Expert mód**
Válasszuk a pro-caereer módot, majd nevünknek azt írjuk be, hogy "ALLOUTAI".

## The Bouncer




**Bonusz karakterek**
Teljesítsük a Story módot: ezzel nyithatjuk meg egymás után a jutalom-karaktereket.

**Rejtett FMV bejátszás**
Teljesítsük a Story módot Sionnal.

**Másfajta ruhák**
A karakterválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az L1, L2 vagy az R2 gombot, és úgy válasszunk figurát.

## Dead Or Alive 2: Hardcore

**"Erőteljesebb" mellek**
A női karakterek bájait domboríthatjuk ki jobban, ha belépünk az Options menübe, és magasabb életkert írunk be.



### Extra opciók
Pauzáljuk le a játékot, majd nyomjuk le a Háromszög+X-et.

### Bayman választása
Teljesítsük a story módot valamennyi karakterrel easy fokozaton, s onnantól valamenynyi módban – kivéve a story módot – választhatóvá válik Bayman. Egy másik megoldás, ha 30-szor teljesítjük a story módot tetszőleges karakterválasztással.

### Tengu választása
Gyűjtsünk össze 10 csillagot a survival módban, s ezzel valamennyi módban – kivéve a story módot – választhatóvá válik Tengu. Egy másik megoldás, ha 200-szor teljesítjük a story módot tetszőleges karakterválasztással.

### Kibővített credit-képernyő
Teljesítsük a story módot valamennyi karakterrel very hard fokozaton.

### CG galéria
Teljesítsük a team módot öt karakterrel.

## Dynasty Warriors 2

### Az összes karakter
A címképernyőn üssük be: Négyzet, R1, Négyzet, R2, Négyzet, R2, Négyzet, R1, s ezzel megnyitjuk mind a 19 rejtett karaktert. Ha nem hibázzuk el a kódot, egy hangot kell hallanunk. A játék japán verziójánál ugyanezt érhetjük el a következő kóddal: Négyzet, Négyzet, L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet.

### Az összes Shu tábornok
A címképernyőn üssük be: Négyzet, Négyzet, R1, R1, Négyzet, Négyzet, R2, R2. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s ezzel aktiváljuk a következő figurákat: Ma Chao, Jiang Wei, Liu Bei, Zhuge Liang, és Huang Zhong. A játék japán verziójánál ugyanezt érhetjük el a következő kóddal: Négyzet, 5xR1, R2, R2.

### Az összes Wei tábornok
A címképernyőn üssük be: 4xNégyzet, R2, R2, R1, R1. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s ezzel aktiváljuk a következő figurákat: Cao Cao, Xiahou Yuan, Zhang Liao, és Sima Yi. A játék japán verziójánál ugyanezt érhetjük el a következő kóddal: 3xNégyzet, L1, L1, 2xL2.

### Az összes Wu tábornok
A címképernyőn üssük be: Négyzet, Négyzet, R2, R2, R1, R1, Négyzet, Négyzet. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s ezzel aktiváljuk a következő figurákat: Taishi Ci, Sun Jian, Sun Quan, Lu Meng, és Gan Ning. A játék japán verziójánál ugyanezt érhetjük el a következő kóddal: Négyzet, Négyzet, 4xL2, L1, L1.



**BGM-teszt opció**
A címképernyőn üssük be: 3xL1, 3xR1, L2, R2. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s ezzel aktiváljuk a BGM-tesztet az options menü "Sound" pontjánál, amivel a háttérzenéket hallgathatjuk meg. A játék japán verziójánál ugyanezt érhetjük el a következő kóddal: R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2.

**Opening Edit opció**
A címképernyőn üssük be: 3xR2, 3xL2, R1, L1. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s ezzel aktiváljuk az "Opening Edit" lehetőséget az options menüben. Ugyanezt érjük el akkor is, ha teljesítjük a musou módot valamennyi karakterrel, kivéve ezeket: Dong Zhuo, Diao Chan, Lu Bu, Yuan Shao, és Zhang Jiao
A játék japán verziójánál ugyanezt érhetjük el a következő kóddal: L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.

**Free mode side selection lehetőség**
A címképernyőn üssük be R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

**Az életerő visszaállítása**
Pauzáljuk le a játékot, menjünk rá az állásmentésre, majd folytassuk a játékot menté nélkül.

**Másik intro-bejátszás**
Teljesítsük a musou módot bármelyik karakterrel.

**Huang Zhong, Ma Chao, és Jiang Wei aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Zhang Fei, Zhao Yun, vagy Guan Yu.

**Xiahou Yuan és Zhang Liao aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Xiahou Dun, Dian Wei, vagy Xu Zhu.



**Taishi Ci, Lu Meng, és Gan Ning aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Zhou Yu, Lu Xun, vagy Sun Shang Xiang.

**Zhuge Liang aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Zhang Fei, Zhao Yun, és Guan Yu.

**Liu Bei aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Zhang Fei, Zhao Yun, Guan Yu, Huang Zhong, Ma Chao, Jiang Wei, és Zhuge Liang.

**Sima Yi aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Xiahou Dun, Dian Wei, és Xu Zhu.

**Cao Cao**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Xiahou Dun, Dian Wei, Xu Zhu, Xiahou Yuan, Zhang Liao, és Sima Yi.

**Sun Jian és Sun Quan aktiválása**
Teljesítsük a musou módot a következő figurákkal: Zhou Yu, Lu Xun, Sun Shang Xiang, Taishi Ci, Lu Meng, és Gan Ning.

**Lu Bu aktiválása a free módban**
Teljesítsük a második szintet (Hulao Gate) a musou módban legalább 1.000 KO-val

**Diao Chan, Dong Zhuo, Yuan Chao, és Zhang Jiao aktiválása a free módban**

Teljesítsük a musou módot mindegyik birodalomnak legalább egy tagjával.

### A free mode side selection és a BGM-teszt aktiválása
Teljesítsük a musou módot mindegyik birodalomnak legalább egy tagjával.

## ESPN International Track And Field




### Aranymetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Montreal". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Ezüstmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Sydney". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Bronzmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Helsinki".Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Barnametál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Roma". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Fehérmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Moscow". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Kékmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "L.A". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Világoskék-metál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Munich". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Zöldmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Mexico". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Vörösmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Tokyo". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

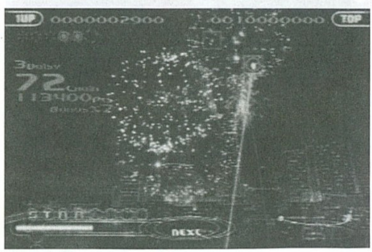
### Ezüstszürke-metál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Athens". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Narancsmetál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Atlanta". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

### Ezüstlilás-metál játékos
A trial módnál nevünknek írjuk be: "Seoul". Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk.

## Fantavision

### Extra opciók 1-2
Teljesítsük a játékot normál fokozaton, és mentsünk állást, mire egy Extra opciót talá-



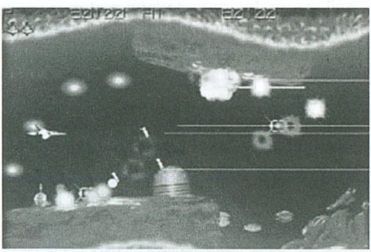
lunk a főmenüben. Ugyanezt hard fokozaton megismételve pedig az "Extra 2" opció a jutalmunk.

## FIFA 2001: Major League Soccer (FIFA Soccer World Championship)



**EA all-star csapat**
A csapatválasztás képernyőjén álljunk rá az Arsenalra, majd tartsuk lenyomva a Startot, miközben egy Kört nyomunk.

## Gradius 3 And 4: Mythology Of Revival



**Teljes dupla tűzerő powerup**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Vigyázat: mindezt csak korlátozott számban alkalmazhatjuk!

**Teljes lézerlövedék powerup**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Vigyázat: mindezt csak korlátozott számban alkalmazhatjuk!

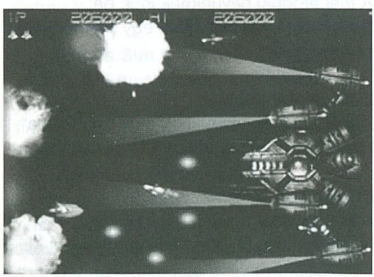
**Cube támadás (Gradius 3)**
Érjünk el a kilencedik szintig: ezzel nyitjuk meg a cube támadást az extra módban.

**Első Gradius szint (Gradius 3)**
Érjünk el a tizedik szintig, majd hagyjuk, hogy a főellenség egyik golyója eltaláljon minket: így nyithatjuk meg az első szintet az extra módban.

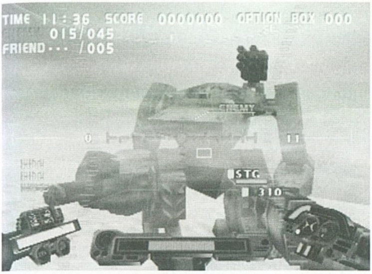
**Extra edit mód (Gradius 3)**
Teljesítsük a játékot vagy legalább tíz órát játsszunk vele a Gradius 3-mal, s ezzel megnyílik az "Extra Edit" opció az extra módban. Ezzel az opcióval megváltoztathatjuk a fegyverek kombinációját. Még több fegyver lesz szerkeszthető, ha a játékot még egyszer teljesítjük, vagy újabb tíz órát eltöltünk vele.

**Boss Rush mód (Gradius 4)**
Teljesítsük a játékot, s ezzel megnyílik a Boss Rush mód.

**Szintválasztás (Gradius 4)**
Eljesítsük a játékot, de úgy, hogy nem használunk fel egyetlen folytatási lehetőséget sem.



## Gun Griffon Blaze




### Extra fegyverek

A pilótánk nevének azt írjuk be, hogy "FEA MASTER!", a nemzeti hovatartozásnak "Mexico" legyen megadva, és nőneműnek határozzuk meg, azaz a sexnél "Female" álljon. Fáradozásunk eredménye: 12 bomba.

## Jikkyou World Soccer 2000




### All-star csapatok

A címképernyőn üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kör, Start.

## Kengo: Master Of Bushido

### Tanulóként játszani

A karakterválasztás képernyőjén tartsuk lenyomva az L1+L2+R1+R2 gombokat, és úgy válasszunk figurát. A különböző karakterek különböző Dojokat és tanulókat eredményeznek.




## Kessen



### Nyugattal játszani

Teljesítsük a játékot Kelettel.

### Battle mód opció

Teljesítsük a játékot mindkét féllel, mire választhatóvá válik egy új opció, mellyel válogathatunk a csaták közül. Bármelyik korábban lejátszott csatát újrajátszhatjuk, s tetszőlegesen választhatunk a Kelet vagy a Nyugat között.

## Knockout Kings 2001

### Ashy Knucks választása

Írjuk be nevünknek a career módban: "MECCA".




**Barry Sanders választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "MRBARRY".

**Bernando Osuna választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "OSUNA".

**Charles Hatcher választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "HATCHER".

**Chuck Zito választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "ZITO".

**David Bostice választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "BOSTICE".

**David Defiagbon választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "DEFIAGBN".

**David DeMartini választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "DEMART".

**Jason Giambi választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "JGIAMBI".

**Joe Mesi választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "BAILEY".

**John Botti választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "JBOTTI".

**Junior Seau választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "JRSEAU".

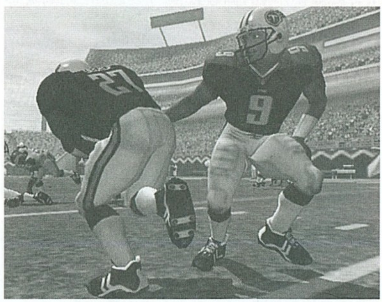
**Owen Nolan választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "OWNOLAN".

**Ray Austin választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "AUSTIN".

**Steve Francis választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "STEVEF".

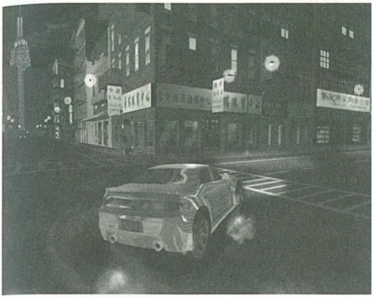
**Trevor Nelson választása**
Írjuk be nevünknek a career módban: "NELSON".

## Madden NFL 2001



**Örök "creation" pont**
Hozzunk létre egy játékost, majd menjünk az "Edit Player" opciót a névsornál. A Le/Fel irányokkal válasszuk ki, melyik játékoson akarunk változtatni, majd nyomjuk el Jobbra, a sebesség meghatározásához. Ezután nyomjunk egy X-et, majd megint egy X-et.

## Midnight Club: Street Racing



**Dune Buggy a Smuggler's Runból**
Helyezzünk be egy memóriakártyát, melyen Smuggler's Run állás található, mire használhatóvá válik a Buggy.

**Manhattan police**
Teljesítsük a Manhattan 10-es pályát Head-2-Head módban.

**London police**
Teljesítsük a London 10-es pályát Head-2-Head módban.

**Az összes Cruseros**
Teljesítsük a Manhattan 1, 4, és 7-es pályákat Head-2-Head módban.

**Az összes Jones**
Teljesítsük a Manhattan 2, 5, 8-as pályákat Head-2-Head módban.

**Az összes Piranha**
Teljesítsük a Manhattan 3, 6, 9-es pályákat Head-2-Head módban.

**Az összes PT**
Nyerjük meg az első, negyedik, és hetedik Head-2-Head versenyt.

**Az összes Modicums**
Nyerjük meg a harmadik, hatodik, és kilencedik Head-2-Head versenyt.

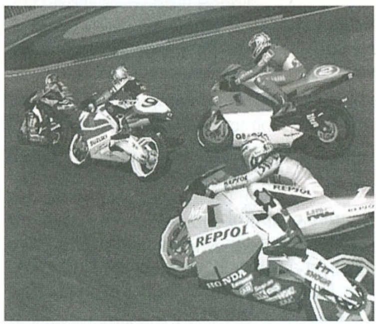
**Az összes Ascents**
Nyerjük meg a második, ötödik, és nyolcadik Head-2-Head versenyt.

**Manhattan bonusz-kocsik**
Nyerjük meg a tizenkettedik, tizenharmadik, és tizennegyedik waypoint versenyt Londonban, az arcade módban.

**London bonusz-kocsik**
Nyerjük meg a tizenkettedik, tizenharmadik, és tizennegyedik waypoint versenyt New Yorkban, az arcade módban.

**Bonusz-kocsik**
Keressünk piros pontokat a pályákon, majd álljunk föléjük. Egy hang jelzi, amikor egy-egy új autót megnyitunk.

## Moto GP




**Klonoa választása**
A Challenge módban nyerjük meg a 22. kihívást, minekután Clonoával is versenyezhetünk.

## NASCAR 2001

**Treasure Island pálya**
Nyerjünk meg egy szezont veteran nehézségi szinten.



**Black Box Classic kocsi**
Nyerjük meg a Short Track Challenge-et.

**Black Box Exotic kocsi**
Nyerjük meg a Half Seasont.

**EA Sports kocsik**
Nyerjük meg a Road Course Challenge-et.

**EA com kocsi**
Nyerjük meg a Superspeedway Shootoutot veteran és legend nehézségi fokozaton egyaránt.

## NFL GameDay 2001

**Bonusz csapatok**
A csapatválasztás képernyőjén nyomjunk egy Kört a Super Bowl csapatok aktiválásához, illetve két Kört az All-Star csapatokhoz.

## NHL 2001

**99-es mezszám**
A create player képernyőn Wayne Gretzkynek nevezzük el a játékosunkat. Ezután mentsük el a játékosunkat anélkül, hogy állítanánk a paraméterein. Ezután válasszuk az "Edit Player" opciót, és módosítsuk a tulajdonságokat, illetve a játékos nevét úgy, ahogy akarjuk. A játékos mezén elméletileg ekkor a 98-as szám olvasható, de a szezonnál, illetve a csapatösszeállításnál már 99-es lesz.

**A "Dude" játékos**
A create player képernyőn Bruce Willis-nek nevezzük el a játékosunkat. A kommentátor így "Dude-ként" fogja megnevezni a játék során.

**A "Hammer" játékos**
A create player képernyőn Hammer-nek nevezzük el a játékosunkat. A kommentátor így "Hammer-ként" fogja megnevezni a játék során.

**Szuper csatár**
A create player képernyőn Peter Forsbergnek vagy Jaromir Jagr-nak nevezzük el a játékosunkat. Válaszoljunk Yes-szel, amikor a tulajdonságok használatára kérdez rá a gép, s módosítsuk azokat tetszés szerint. Végül térjünk vissza az előző képernyőre, ahol változtathatunk a néven, viszont az egyéb beállításokon már nem szabad módosítanunk.

**Szuper hátvéd**
A create player képernyőn Sandis Ozolinsh-nak or Chris Pronger-nek nevezzük el a játékosunkat. Válaszoljunk Yes-szel, amikor a tulajdonságok használatára kérdez rá a gép, s módosítsuk azokat tetszés szerint. Végül térjünk vissza az előző képernyőre, ahol változtathatunk a néven,



viszont az egyéb beállításokon már nem szabad módosítanunk.

**Szuper kapus**

A create player képernyőn Patrick Roy-nak, Dominik Hasek-nek, vagy Ed Belfour-nak nevezzük el a játékosunkat. Válaszoljunk Yes-szel, amikor a tulajdonságok használatára kérdez rá a gép, s módosítsuk azokat tetszés szerint. Végül térjünk vissza az előző képernyőre, ahol változtathatunk a néven, viszont az egyéb beállításokon már nem szabad módosítanunk.

**Gúnyolódás**

Tartsuk lenyomva a Háromszöget valahányszor csak gólt lövünk, megnyerünk egy bunyót vagy egy játékot, illetve ha az ellenség büntetőt kap.

## Oni



**Sérülésmentes zuhanás**

Amikor leugrunk vagy leesünk egy magasabb helyről, nyomjuk le az L2-t a föld közelében, mire egy ügyes mozdulattal oldjuk meg a finomított landolást.

## Onimusha: Warlords

**Másik ruhák**

Teljesítsük a játékot, és mentsünk. Ezután válasszuk az új játék indítását, mire egy bi-



zonyos "Shinnosuke Normal/Special" opció válik elérhetővé. Ez a speciális cucc Samanosuke számára egy panda kosztümöt aktivál – bár ez a ruha nem mindegyik FMV bejátszásban lesz látható.

**Onimusha 2 FMV bejátszás**

Teljesítsük a játékot, majd mentsünk. Ezután válasszuk az új játék indítását, mire egy bizonyos "Special Report" opció válik elérhetővé, amivel egy előzetest nézhetünk meg a játék folytatásából.

**Speed trail mini-játék**

Gyűjtsünk össze 20 Fluoritot (kék kövek), s miután teljesítettük a játékot, mentsünk.

**Bishamon O furulya**

A játékban két helyen egy fura fickó csüng a plafonról, aki ránk se bagózik. Később a játékban, amikor használtuk már az Evil Plate-et, és kinyílt az ajtó, beszélhetünk vele, s elvezet minket a Sötét Birodalomba. Ott aztán gyilkoljuk a szörnyetegeket, míg meg nem nyílik két portál: egy felfelé, egy pedig lefelé. Haladjunk lefelé az utolsó, azaz a huszadik szintig, s közben gyűjtsünk be minden tárgyat. Az utolsó szinten már nincs kit legyilkolni. Csak nyissuk ki a dobozt, s miénk a furulya, amit aztán tartogassuk a legvégére, a Demon Kinghez.

**Bishamon kard**

A Démon Birodalomban (miután legyőztük az Ultimate Creationt) van egy save tükör,

és három ajtó. Menjünk az ajtóhoz, ami olyan, mint egy vaskapu. Először nem nyílik ki. Használjuk rajta a Bishimon O furulyát, és lépjünk be. Menjünk oda a kiálló Bishimon kardhoz, és vegyük fel. Ez a kard sokkal erősebb, mint az összes három fegyverünk együtt, és ráadásul gyorsan lehet forgatni. A karddal ezzel együtt örök varázserővel rendelkezik.

## Orphen: Scion Of Sorcery



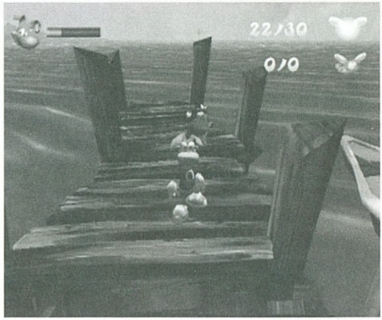
### Csata újraindítása

Amikor nagyon vesztésre állunk, pauzáljunk, válasszuk ki az "Equip" menüpontot, majd engedjük tovább a játékot, mire a csata elejére kerülünk teljes energiával.

### PlayStation 2 rendszerkód (csak japán géphez)

Figyelmen kívül hagyni a DVD régiókódját Ehhez a trükkhöz egy régi, még nem analóg PlayStation egyes irányító szükséges, valamint olyan PS2-es, ami a legelső verziójú DVD utility diszkkel és memóriakártyával rendelkezik.
Csatlakoztassuk az irányítót az egyes porthoz, rakjuk be a DVD diszket, majd tartsuk lenyomva a Felfele irányt, míg nem a DVD-lejátszó menüje meg nem jelenik. Ekkor eresszük el a gombot, és menjünk a lejátszásra.

## Rayman 2: Revolution




### Cheat mód

Menjünk bármelyik térképre a legelsőt kivéve, és lépjünk be az Options menübe. Válasszuk ki a Sound opciót, azon belül álljunk rá a Mute lehetőségre, tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: L2, R2, L2, R2, L2, R2. Egy cheat menünek kell megjelennie.

### Titkos multi-player pályák

Menjünk legelső térképre, és lépjünk be az Options menübe. Válasszuk ki a Language opciót, majd menjünk rá a Voices beállításra. Álljunk rá a Raymanian lehetőségre, tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: L2, R2, L2, R2, L2, R2. Ezzel három új multi-player térképet nyitunk meg.

### Titkos Baby Soccer térkép

Játék közben tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: L2, R2, L2, R2, L2, R2.

## Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

### Cheat mód

A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, 5xR1, R2 s ezzel aktiváljuk az összes bokszolót, ruhát, és még egyebeket. Ha jól csináltuk, a

kód bevitele után egy hangot kell hallanunk, majd az X-szel lapozhatunk a ruhák között.

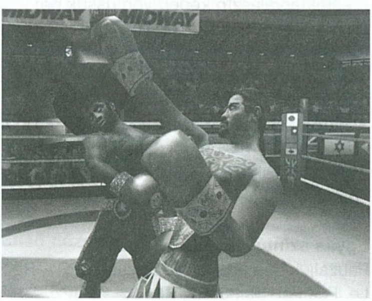
**Az összes bokszoló**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Bal, Jobb, R2, Bal, Jobb, Jobb, R1, R1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

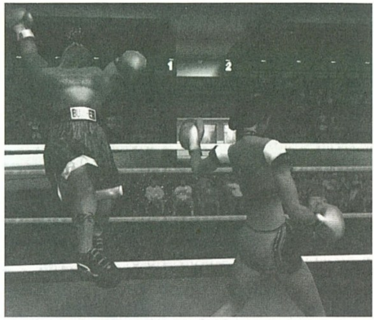
**Az összes bajnoki ruha**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Le, Jobb, Jobb, Fel, R1, R2, 20xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk. Amúgy a kód nélkül meg kell nyernünk ezeket a ruhákat.

**Az összes ünneplő ruha**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Bal, Le, Jobb, Fel, 8xR1, R2, 4xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Az összes tréning**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Le, Fel, Le, Fel, 20xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Újév beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, R1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.



**Valentin nap beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, R1, R1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**St. Patrick nap beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 3xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Húsvét beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 4xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**A Függetlenség Napjának beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 5xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Halloween beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 6xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Hálaadás napjának a beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 7xR1, R2. Ha jól csináltuk,

a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Karácsony beállítása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Fel, 3xLe, 8xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

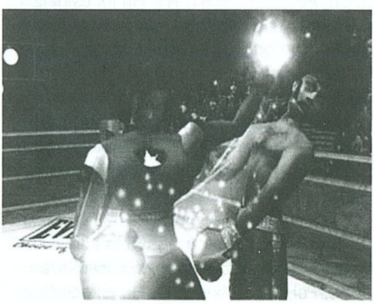
**Dagadt bokszolók**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Jobb, R1, R1, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Sovány bokszolók**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Jobb, R1, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Zombi bokszolók**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Fel, Jobb, Le, R1, R1, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Óriás kesztyűk**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Jobb, Fel, Le, R1, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Nagy fej mód**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Jobb, 3xR1. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.





**Gyors üzemmód**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Jobb, Jobb, Fel, Le, Jobb, 4xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Hyper gyors mód**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: Bal, Bal, Le, Fel, Le, Jobb, Jobb, 19xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Plusz kameranézetek**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: 20xR1, R2, R1, R2, 21xR1, R2, 18xR1, R2, 9xR1, R2, 14xR1, R2, 5xR1, R2, Bal, jobb, Fel, Le, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk, s lepauzálva a játékot újabb 15 nézet közül válogathatunk.

**Az utolsó meccsnél kezdeni**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: R2, Le, Jobb, Fel, Bal, 6xR1, R2, R1, R1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**A befejezés megtekintése**
A főmenüben üssük be: 3xJobb, Le, R1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

**Egyes szintű Rumble kijelző**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, R2, Le, Fel, Fel, Bal, 3xR1, R2.

**Kettes szintű Rumble kijelző**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, R1, R2, Le, Fel, Fel, Bal, 4xR1, R2.

**Hármas szintű Rumble kijelző**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R2, R1, R1, R2, R1, R2, 4xR1, R2, Bal, Jobb, Fel, Le.

**Freke E. Deke és Michael Jackspn aktiválása**
A karakterválasztó képernyőn üssük be: 13xR1, R2, 10xR1, R2. Ha jól csináltuk, a kód bevitele után egy hangot kell hallanunk.

## Ridge Racer 5




**Az intro bejátszás irányítása**
Az intro képsoroknál, ahol a lány sétálgat az utcán, nyomjuk le az L1+R1-et, mire három különböző effektust pörgethetünk végig ott, ahol a játék saját engineje van felhasználva. Nyomjunk R1-et, s fekete-fehér grafikát kapunk. Nyomjunk még egy R1-et, s a grafika sárgára vált. Végül nyomjunk harmadszor is R1-et, és ezzel blur effektet kapcsolhatunk be (el lesz mosva a grafika). Az L1-gyel mindezeket az ellenkező irányba pörgethetjük.

**Külső nézetből kijelző**
Miközben külső nézetből versenyzünk, tartsuk lenyomva a Selectet, mire mindenféle




érdekességet ír ki a gép – többek között például hogy milyen erősen vannak lenyomva az analóg gombok.

**Bonusz kocsik**
Teljesítsük mindegyik Grand Prix futamot, s ezzel új autókat nyithatunk meg. A Time Attack mód rekordjait megdöntve szintén behozhatunk új kocsikat.

**Duel mód**
Végezzünk első helyen mind a köreredmény, mind a teljes menetidő tekintetében a Standard Time Attack GP üzemmódban.

**50's Super Drift Caddy**
Végezzünk az első helyen a Danver Spectra versenyen duel módban, hogy megnyissuk a kocsit a free run, time attack és duel módokban.

**Devil Drift**
Végezzünk az első helyen a Rivelta Crinale versenyen duel módban, hogy megnyissuk a kocsit a free run, time attack és duel módokban.

**VW Beetle**
Végezzünk az első helyen a Solort Rumeur versenyen duel módban, hogy megnyissuk a kocsit a free run, time attack és duel módokban.

**McLaren F1 klón**
Végezzünk az első helyen a Kamata Angelus versenyen duel módban, hogy meg-

nyissuk a kocsit a free run, time attack és duel módokban.

**99 körös mód**
Érjünk el eredményt az összes versenyen a Time Attack GP-n Extra módban, mindenhol első helyezéssel.

**Pac-man mód**
Érjünk el 3.000 kilométeres teljes menettávot, s ezzel egy sportautót nyithatunk meg Pac-Man sofőrrel. Pac-man ellen robogós szellemek fognak versenyezni.

**Másfajta save-ikon**
Teljesítsük a játékot az összes titkot megnyitva, mire a játék save ikonja az eredeti autóról átvált az egyik programozó arcára.

## Silent Scope



**Rejtett mód**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Jobb, Le, Jobb, Négyzet, Fel, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Le, Jobb, Le, Jobb, Négyzet, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Tükrözött szintek**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Bal, Bal, Jobb, Négyzet, Le, Le, Fel, Háromszög, Fel, Jobb, Le, Fel, Bal, Le, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**First person nézet**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: 4xFel, 4xLe. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Turbó mód**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Le, Háromszög, Fel, Négyzet, Háromszög, Le, Jobb, Le, Jobb, Négyzet, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Love mód**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Bal, Jobb, Jobb, Négyzet, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Éjszakai mód**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Négyzet, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Nincs célkereszt**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: 3xJobb, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Nincs távcső**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: Jobb, Le, Jobb, Négyzet, Jobb, Le, Jobb, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.



**Nincs célpontmegjelölés**
Az üzemmód megválasztásánál üssük be: 4xJobb, Bal, Le, Fel, Jobb. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**Egy fél élet elcserélése 5 másodpercért**
Állítsuk le a játékot (Arcade módban), és üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**5 másodperc elcserélése egy fél életért**
Állítsuk le a játékot (Arcade módban), és üssük be: Kör, X, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Le, Le, Fel, Fel. Ha nem hibáztuk el, egy lövést kell hallanunk.

**100 challenge mód**
Teljesítsük mind a 9 szabadtéri lőgyakorlatot.

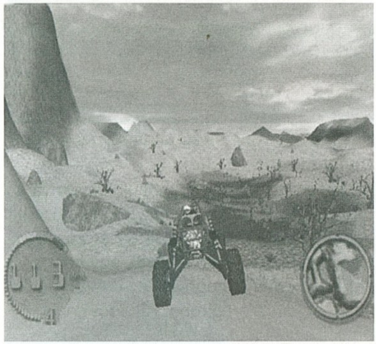
**Extra opciók**
Teljesítsük a játékot bármelyik nehézségi szinten, mire kapunk egy real time ablakot, és 8 életet az options menüben. Teljesítsük a játékot több mint kétszer bármelyik nehézségi szinten, s megkapjuk az örök credit lehetőséget a credits szekcióban (az options menün belül), és a +30 másodperc beállítást az időlimit pontnál.

## Silpheed: The Lost Planet



**Az összes fegyver**
Írjuk be névnek, hogy "XACALITE", mire mindjárt az első szinten már mind a kilenc fegyver nálunk lesz.

## Smuggler's Run



**Láthatatlanság**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Könnyebb kocsik**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: L1, R1, R1, L2, R2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Nincs gravitáció**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, R2, R1, R2, 3xFel. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Növelni az időt**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R1, L1, L2, R2, 3xJobb. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

**Csökkenteni az időt**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: R2, L2, L1, R1, 3xBal. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

## SSX




### Cheat mód

Az opctions képernyőn tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, X, Kör, Háromszög, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, s megnyílik az összes pálya, karakter, deszka és ruha. A kódot ugyanígy deaktiválhatjuk is.

### Maximalizált tulajdonságok

Az opctions képernyőn tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: 7xX, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. Egy másik megoldás, ha nyomva tartjuk az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és beütjük: 5xKör, X, Háromszög, Négyzet. A japán verziónál tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Négyzet, 7xX. A kódot ugyanígy deaktiválhatjuk is.

### Az összes tanács a pályákhoz

Az opctions képernyőn tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Kör, X, Kör, X, Kör, X, Kör, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk, s versenyek előtt átnézhetjük a tippeket. A kódot ugyanígy deaktiválhatjuk is.

### Running man mód

Az opctions képernyőn tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A kódot ugyanígy deaktiválhatjuk is.

### Mallora deszka

Az opctions képernyőn tartsuk lenyomva a L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és üssük be: 4xX, 4xHáromszög. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk. A kódot ugyanígy deaktiválhatjuk is – mindaddig nem is válthatunk deszkát.

### Mercury City Meltdown pálya

Szerezzünk érmét a Elysium Alps pályán.

### Mesablanca pálya

Szerezzünk érmét a Mercury City Meltdown pályán.

### Tokyo Megaplex pálya

Szerezzünk érmét a Mesablanca pályán.

### Aloha Ice Jam pálya

Szerezzünk érmét a Tokyo Megaplex pályán.

### Pipedream pálya

Szerezzünk érmét a Tokyo Megaplex pálzán showoff módban.

### Untracked pálya

Szerezzünk aranyérmet mind az Aloha Ice Jam, mind a Pipedream pályán.






**Jurgen aktiválása**
Szerezzünk egy aranyérmet bármelyik módban.

**JP aktiválása**
Szerezzünk két aranyérmet bármelyik módban.

**Zoe aktiválása**
Szerezzünk három aranyérmet bármelyik üzemmódban.

**Hiro aktiválása**
Szerezzünk négy aranyérmet bármelyik üzemmódban.

**Harmadik ruha**
Csináljuk meg az összes zöld körös trükköt.

**Negyedik ruha**
Csináljuk meg az összes kék négyzetes trükköt.

**Harmadik deszka**
Érjük el a rookie rangot.

**Negyedik deszka**
Érjük el a sensei rangot.

**Ötödik deszka**
Érjük el a contender rangot.

**Hatodik deszka**
Érjük el a natural rangot.

**Hetedik deszka**
Érjük el a star rangot.

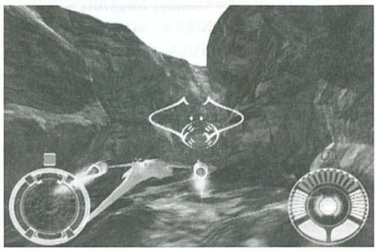
**Nyolcadik deszka**
Érjük el a veteran rangot.

**Kilencedik deszka**
Érjük el a champ rangot.

**Tizedik deszka**
Érjük el a superstar rangot.

**Tizenegyedik deszka**
Érjük el a master rangot.

## Star Wars: Episode 1 – Starfighter



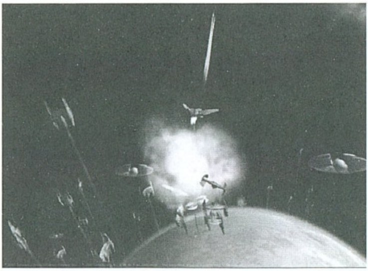
**Sérthetetlenség**
Írjuk be kódnak: "MINIME".

**Director mód**
Írjuk be kódnak: "DIRECTOR", s új kameranézetek lesznek.

**Jar-Jar mód**
Írjuk be kódnak: "JARJAR", s ezzel megfordítódik az irányítás.

**Rejtett karácsonyi videó**
Írjuk be kódnak: "WOZ".

**Charm's Way bonusz küldetés**
Teljesítsük a The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking The



Offensive, The New Resistance, és The Final Assault küldetéseket bronz medállal. A Charm's Way bonusz küldetésben egy csapat szökésben lévő teherhajót kell megvédenünk a Trade Federation droid vadászaitól.

### Canyon Sprint bonusz küldetés

Teljesítsük a Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking The Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue On The Solleu, és The Final Assault küldetéseket ezüst medállal. Canyon Sprint bonusz küldetésben Rhys szerepét kapjuk az N-1 Starfighterben, és versenyeznünk kell a kanyonban a Naboon.

### Outpost Attack bonusz küldetés

Teljesítsük mind a 14 normál küldetést bronz medállal. Az Outpost Attack bonusz küldetésen egy bázist kell megvédenünk a rátámadó droid vadászok hadától. Ez egy időlimites küldetés, ahol pontot kapunk a megsemmisített droidokért, illetve pontot vesztünk minden egyes lerombolt épület miatt. A küldetésért járó medál az eredményünktől függ.

### Space Sweep bonusz küldetés

Teljesítsük mind a 14 normál küldetést ezüst medállal. A Space Sweep küldetésben egy aszteroidamezőbe kerülünk, s pontot kapunk minden egyes felrobbantott aszteroidáért, aknáért, és repülő csészealjért.

## Street Fighter EX 3

### Evil Ryu választása

Teljesítsük az original módot nyolcszor Ryuval, folytatási lehetőség felhasználása nélkül. Utána a karakterválasztásnál álljunk rá Ryura, tartsuk lenyomva a Selectet, és nyomjunk X-et, Négyzetet vagy Kört.

### Bison II választása

Teljesítsük az original módot M. Bisonnal (Vega) nyolcszor, folytatási lehetőség felhasználása nélkül. Utána a karakterválasztásnál álljunk rá M. Bisonra, tartsuk lenyomva a Selectet, és nyomjunk X-et, Négyzetet vagy Kört.

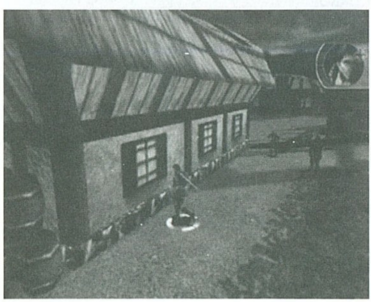
### Narrator Sakura választása

Teljesítsük az original módot Sakurával nyolcszor, folytatási lehetőség felhasználása nélkül. Utána a karakterválasztásnál álljunk rá Sakurára, tartsuk lenyomva a Selectet, és nyomjunk X-et, Négyzetet vagy Kört.

### Bonusz karakterek

Teljesítsük az original módot az egyes karakterekkel normal vagy had fokozaton folytatási lehetőség felhasználása nélkül, mire mindegyikükkel egy-egy újabb figurát nyithatunk meg.

## Summoner



### Gyors varázslás
Varázsoljunk, majd nyomjuk le gyorsan a Háromszöget a pause menü behozásához, ahol válasszuk az inventory opciót. Onnan ezután távozzunk, s így visszatérünk a játékba, ahol a varázslat már meg is tette a hatását.

### Rejtett FMV bejátszás
Válasszuk a "Credits" opciót a főmenüből, majd a stáblista alatt nyomjuk le az X-et.

## Super Bust-A-Move (Super Puzzle Bobble)

### Másik világ
A "Push Start Button" feliratú képernyőn üssük be: Háromszög, Jobb, Bal, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy ikonnak kell megjelenne a jobb felső sarokban. Ezután válasszuk a Puzzle módot, majd az Arcade opciót a további kihívások eléréséhez.

### Bonusz karakterek
A "Push Start Button" feliratú képernyőn üssük be: Háromszög, Bal, Jobb, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy ikonnak kell megjelenne a bal felső sarokban.

## Surfing H3O (Surfroid: Densetsu No Surfer)

### Cápa szörfös
Érjünk el 300 pontot valamennyi szinten.

## Swing Away Golf (Golf Paradise)

### Az összes golfozó
A főmenüben üssük be: L2, R2, L2, R2, Fel, Jobb, Le, Bal, L1, R1 Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk, s ezzel megnyitjuk az összes karaktert a stroke play módban.



### Balkezes golfozók
A karakterválasztás képernyőjén álljunk rá a nekünk szimpatikus golfozóra, majd tartsuk lenyomva az L2+Selectet, és nyomjunk egy X-et.

### Másfajta hangok (japán verzió)
A főmenüben üssük be: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2. Ha jól csináltuk, egy hangot kell hallanunk. A kód ismételt beírásával újabb hangok közül választhatunk.

### Másfajta golflabda (japán verzió)
Amikor a lendületkijelző a képernyőn van, és még nem ütöttük el a labdát, nyomjuk le az L2+R1+Háromszög kombinációt. Ezután jobbra vagy balra nyomva az irányítót megváltoztathatjuk a labda alakját.

## Tekken Tag Tournament

### Theater mód
Teljesítsük az arcade módot legalább egyszer.

### Gallery mód
Aktiváljuk Devilt

### Tekken Bowl mód
Aktiváljuk Ogre-t.

### Wurlitzer a Tekken Bowl módon belül
Érjünk el több mint 200 pontot a Tekken Bowl móddal. Utána nyomjuk le a Startot,




válasszuk a "Bowling Options" menüpontot, és válasszunk egy zenét.

**Tiger választása**
A karakterválasztásnál álljunk rá Eddyre és egy Startot nyomjunk.

**Angel választása**
A karakterválasztásnál álljunk rá Devilre és egy Startot nyomjunk.

**Heihachi aktiválása (japán verzió)**
Teljesítsük az arcade módot vesztett meccs nélkül kevesebb mint öt és fél perc alatt.

**Gold Tetsujin aktiválása (japán verzió)**
Nyerjünk meg tíz meccset a versus módban.

**Devil Jin aktiválása (japán verzió)**
Jinnek és Heihachinak együtt kell lenniük. Így miközben Jinnel vagyunk, üssük be: Le, Jobb, Négyzet, Háromszög, Háromszög, X.

**Armor King másik ruhában**
Teljesítsük az arcade módot Armor Kinggel, majd ezután a karakterválasztásnál ráállva Startot nyomjunk.

**Ling FMV bejátszás**
Teljesítsük az arcade módot Linggel, majd teljesítsük újra az iskolás ruhájában, mire egy másik videót nézhetünk végig a főszereplésével.

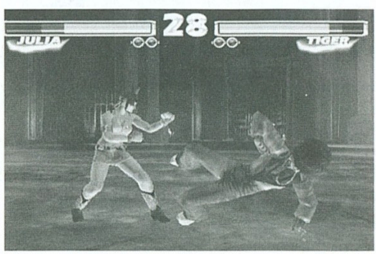
**Meccskezdés a második karakterrel**
Tartsuk lenyomva a kijelölés gombját a meccs kezdete előtt, majd nyomjunk Startot: ezzel felcseréljük a harcosok sorrendjét.

**Super charger**
Harc közben nyomjuk le egyszerre mind a négy gombot.

**Bonusz karakterek**
Teljesítsük az arcade módot bármelyik karakterrel, mire ahányszor végzünk, egy-egy újabb karaktert aktiválunk. A következő sorrendben jönnek elő: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil & Angel, és végül Unknown.

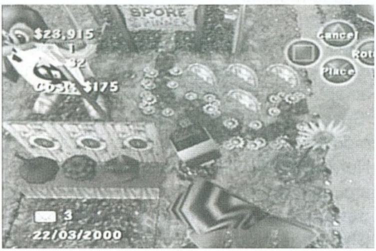
**Pályaválasztás a Practice módban**
A főmenübő válasszuk ki a practice módot, majd tartsuk lenyomva az L2-t, miközben az R2-t lenyomogatjuk. Attól függően, hogy mennyiszer ütjük le, más-más helyszínekre kerülünk az alábbiak szerint:

| Helyszín | Gombnyomások száma |
|---|---|
| Law (új) | 1 |
| Yoshimitsu (kevés hó) | 2 |
| Ling | 3 |
| Hwoarang | 4 |
| Lei | 5 |
| Ogre | 6 |
| School Stage (este) | 7 |



| | |
|---|---|
| Jin (este) | 8 |
| Nina (nappal) | 9 |
| Eddy (szürkület) | 10 |
| King | 11 |
| Heihachi | 12 |
| Eddy (nappal) | 13 |
| Unknown | 14 |
| Law (régi) | 15 |
| School Stage (nappal) | 16 |
| Jin (nappal) | 17 |
| Nina (éjszaka) | 18 |
| Yoshimitsu (sok hó) | 19 |
| Paul | 20 |

## Theme Park: Roller Coaster




**Az összes vásárlás ingyenes**
Miközben a parkban vagyunk, üssük be nyolcszor: Bal, Le, X, Kör.

**Extra aranyjegyek**
Miközben a parkban vagyunk, üssük be négyszer: Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Jobb, Bal, Le, Fel, Kör.

**Az összes cucc ki van fejlesztve**
Miközben a parkban vagyunk, üssük be nyolcszor: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Fel, Le, Fel.

## TimeSplitters

**View Credits opció**
Teljesítsük a story módot easy nehézségi szinten.

**Az 1935 Tomb story szintért járó díjak**
Easy – Az arcade módban választható karakterré válik Cultist. Ha egy perc alatt végzünk a szinttel, ezen kívül a Paint ball módot is aktiváljuk.
Normal – Aktiváljuk a Graveyard szintet az arcade módban.
Hard – Az arcade módban választható karakterré válik Eyes Mummy.

**1970 Chinese story szintért járó díjak**
Easy – Az arcade módban választható karakterré válik Chinese Chef .
Normal – Aktiváljuk a Site szintet az arcade módban.
Hard – Az arcade módban választható karakterré válik Suit Hoodlum.

**2005 Cyberden story szintért járó díjak**
Easy – A story módban ezzel megnyitjuk az 1950 Village, 1985 Chemical Plant, és 2020 Planet X pályákat, valamint választható karakterré válik Dr Seth Graven. Dr Kate Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon, Angel Perez, és Badass Cyborg az arcade módban, továbbá Badass Cyborg, Siamese Cyborg, és a Female Cyborg ezután botnak is beállítható.
Normal – Aktiváljuk a Street szintet az arcade módban.

**1950 Village story szintért járó díjak**
Easy – Aktiváljuk az 1950 Village szintet az arcade módban, továbbá megjelenik a



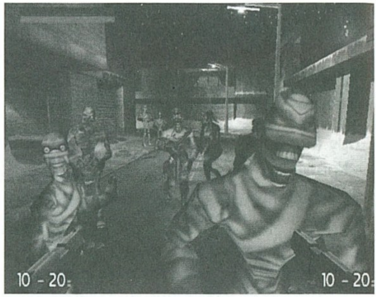
"Period Horror" beállítás a bot setnél arcade módban.
Normal – Aktiváljuk a Castle szintet az arcade módban.

**1985 Chemical story szintért járó díjak**
Easy – Aktiváljuk az 1985 Chemical Plant szintet az arcade módban, továbbá megjelenik a "Usual Suspects"
beállítás a bot setnél arcade módban, és Lumberjack, Malehood, Waiter ezután már botnak is beállítható.
Normal – Aktiváljuk a Bank szintet az arcade módban

**2020 Planet X story szintért járó díjak**
Easy – A story módban ezzel megnyitjuk az 1965 Mansion, 2000 Docks, és 2035 Spaceways pályákat, a 2020 Planet X pályát aktiváljuk az arcade módban, Peekabo Jones, Mary-Beth Casey, Jacques Misere, Olga Strom, R108, és Gretel választható karakterré válik az arcade módban, megjelenik a "Space Opera" beállítás a bot setnél, botnak pedig választhatóvá válik Tuxedo Cyborg, Red Alien, és Green Alien.
Normal – Aktiváljuk a Spaceship szintet az arcade módban.

**1965 Mansion story szintért járó díjak**
Easy – Aktiváljuk az 1965 Mansion szintet az arcade módban, továbbá megjelenik a "Horror Shocker" beállítás a bot setnél arcade módban, és Fishwife Mutant, Hick Hyde, Insect Mutant, Overall Mutant, Police Zombie, Girl Zombie, Skull Zombie, és Jacket Zombie ezután már botnak is beállítható.
Normal – Aktiváljuk a Mall szintet az arcade módban.

**2000 Docks story szintért járó díjak**
Easy – Aktiváljuk a 2000 Docks szintet az arcade módban, továbbá megjelenik a "Law and Order" beállítás a bot setnél arcade módban, és Male Soldier, Female Soldier, Gasmask Soldier, Male SWAT,




Female SWAT, és Gasmask SWAT ezután már botnak is beállítható.
Normal – Aktiváljuk a Compound szintet az arcade módban.

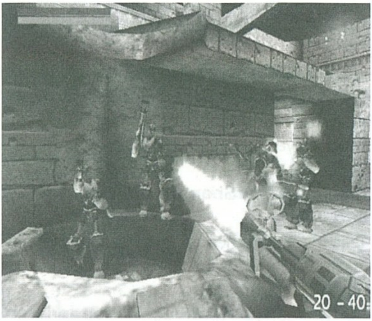
**2035 Spaceways story szintért járó díjak**
Easy – Aktiváljuk a 2035 Spaceways szintet az arcade módban, továbbá megjelenik a "Space Opera" beállítás a bot setnél arcade módban.
Normal – Aktiváljuk a Warzone szintet az arcade módban.

**Challenge mód**
Teljesítsük a Story módot, s ezzel új kihívásoknak nézhetünk elébe.

**Challenge 1-A Behead the Undead szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel megjelenik a "The Living Dead" beállítás a bot setnél arcade módban, és megkapjuk a Challenge 1-B Putrid Punchout szintet.

**Challenge 1-B Putrid Punchout szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Green Zombie és Brown Zombie az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 1-C Dusk Of The Dead pályát.

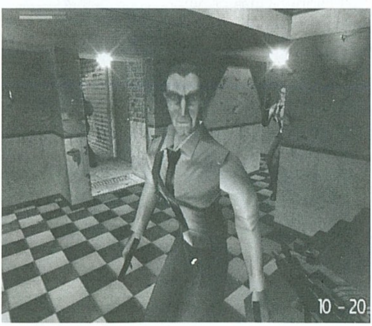
**Challenge 1-C Dusk Of The Dead szintért járó díjak**




Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Police Zombie, Skull Zombie, és Jacket Zombie az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 2-A Flock Around The Dock pályát.

**Challenge 2-A Flock Around The Dock szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható bot lesz Duckman Drake az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 2-B Pro Am Duck Shoot pályát.

**Challenge 2-B Pro Am Duck Shoot szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük az "All Enemies Are Ducks" cheatet, valamint megkapjuk a Challenge 2-C Crispy Duck pályát.




**Challenge 2-C Crispy Duck szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Duckman Drake az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 3-A Tin Man pályát.

**Challenge 3-A Tin Man szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható bot lesz Robofish az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 3-B Lobster Run pályát.

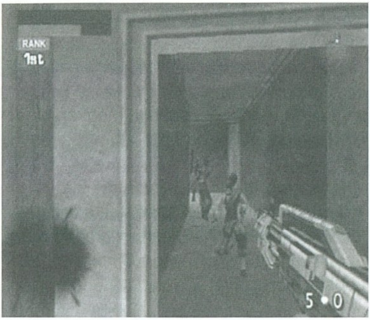
**Challenge 3-B Lobster Run szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük az "All Enemies Are Robofish" cheatet, valamint megkapjuk a Challenge 3-C Bowl Them Over pályát.

**Challenge 3-C Bowl Them Over szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Robofish az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 4-A Shame If Something Got Broken pályát.

**Challenge 4-A Shame If Something Got Broken szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel megkapjuk a Challenge 4-B Don't Wait Around pályát.

**Challenge 4-B Don't Wait Around szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük az "Enemy Bricks" cheatet, valamint megkapjuk a Challenge 4-C Brick Flung High pályát.

**Challenge 4-C Brick Flung High szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük a téglát mint fegyvert az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 5-A First Impressions pályát.




### Challenge 5-A First Impressions szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható bot lesz The Impersonator az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 5-B Lasting Impressions pályát.

### Challenge 5-B Lasting Impressions szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük az "All Enemies Are Impersonators" cheatet, valamint megkapjuk a Challenge 5-C Who's he Trying to Impress? pályát.

### Challenge 5-C Who's he Trying to Impress? szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik The Impersonator az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 6-A Barrel Blast pályát.

### Challenge 6-A Barrel Blast szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel megkapjuk a Challenge 6-B Bodyguard pályát.

### Challenge 6-B Bodyguard szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Gasmask SWAT az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 6-C Heist pályát.

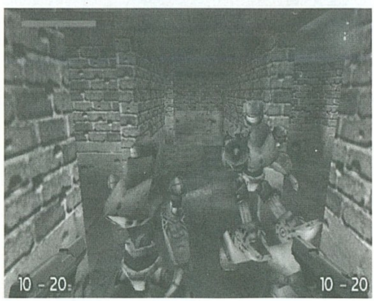
### Challenge 6-C Heist szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré, illetve bottá válik Veiled SWAT az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 7-A Shop 'Til You Drop pályát.

### Challenge 7-A Shop 'Til You Drop szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható bottá válik Ginger az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 7-B Sorry, Was That Your Bag? pályát.

### Challenge 7-B Sorry, Was That Your Bag? szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük az "All Enemies Are Gingerbreads" cheatet, valamint megkapjuk a Challenge 7-C Everyone Must Go! pályát.

### Challenge 7-C Everyone Must Go! szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Ginger az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 8-A Girls 'n' Boys pályát.

### Challenge 8-A Girls 'n' Boys szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható bot lesz Fun-Bunny az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 8-B Dinner Dates pályát.



**Challenge 8-B Dinner Dates szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel elnyerjük az "All Enemies Are Bunnies" cheatet, valamint megkapjuk a Challenge 8-C Bone Grab pályát.

**Challenge 8-C Bone Grab szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik Farrah Fun-Bunny az arcade módban, valamint megkapjuk a Challenge 9-A I Can't Hear Anyone Screaming pályát.

**Challenge 9-A I Can't Hear Anyone**
Screaming szintért járó díjak
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel megjelenik a TimeSplitters beállítás a bot setnél arcade módban, választható bot lesz TimeSplitter és TimeSplitter (két különböző figura), valamint megkapjuk Challenge 9-B Flight Delay szintet.

**Challenge 9-B Flight Delay szintért járó díjak**
Teljesítsük valamennyi feladatot, s ezzel választható karakterré válik TimeSplitter az arcade módban.

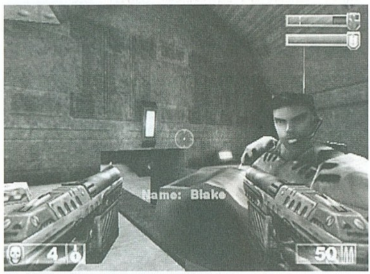
## Top Gear: Dare Devil




**Pályaugrás**
Játék közben üssük be gyorsan: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.

**Örök idő és folytatási lehetőség**
Játék közben üssük be gyorsan: Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb.

## Unreal Tournament




**Pályaléptetés**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Kör.

**Pályaválasztás**
Mentsünk egy állást, majd térjünk vissza a főmenübe, ott válasszuk a Resume Game opciót, álljunk rá az előzőleg kimentett állásra, és üssük be: Fel, Le, Le, Fel, Bal, Fel, Jobb, Le.

**Sérthetetlenség**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Négyzet, Kör, Bal, Jobb, Kör, Négyzet.

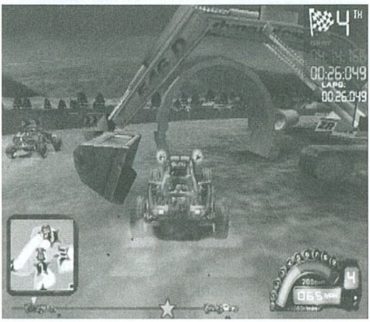
**Maximum muníció**
Pauzáljuk le a játékot, és üssük be: Bal, Jobb, 3xKör, Jobb, Bal.

**Fatboy Mutator**
A címképernyőnél üssük be: 3xKör, Fel, Le, Le, Fel, 3xKör. Ezután indítsunk multi-player

módot, és válasszuk ki a Fatboy Mutatort, minek hatására hízni fogunk ha sikerül gyilkolnunk, illetve fogyni fogunk, ha minket nyírnak ki.

**Stealth mutator**
A címképernyőnél üssük be: Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör. Ezután indítsunk multi-player módot, és válasszuk ki a Stealth Mutatort, minek hatására mindegyik játékos álcázó berendezéssel lesz ellátva.

## Wild Wild Racing

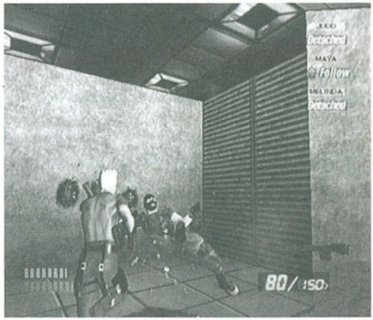


**Jobb motor**
Teljesítsük a time attack módot.

**Gyors start**
Amikor a visszaszámlálás 1-nél tart, akkor adjunk gázt az X-szel.

## X-Squad (X-Fire)

**Közlegény rang (Private)**
A címképernyőn üssük be: Négyzet, Kör, Háromszög, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: Michaels 9mmS, 99 tár, és a bonuszpontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.




**Őrmesteri rang (Sergeant)**
A címképernyőn üssük be: Háromszög, Kör, Négyzet, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: nem lesz súlyhatár, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 tár, és a bonusz-pontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.

**Hadnagyi rang (Lieutenant)**
A címképernyőn üssük be: R1, L2, L1, R2, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: kettes szintű pajzs, nem lesz súlyhatár, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 tár, a bonuszpontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket, valamint 10.000 pont jutalom, amikor egy szintet teljesítünk.

**Századosi rang (Captain)**
A címképernyőn üssük be: Kör, R1, Kör, L1, Háromszög, R2, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: radar, nem lesz súlyhatár, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 tár, és a bonusz-pontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.

**Őrnagyi rang (Major)**
A címképernyőn üssük be: L2, Négyzet, R2, Háromszög, L1, Kör, R1, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: hármas szintű pajzs, hármas szintű szenzor, radar, nem lesz súlyhatár, Taylor M82, Michaels 9mmS, 99 tár, és

a bonusz-pontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.

**Ezredesi rang (Colonel)**
A címképernyőn üssük be: Háromszög, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: hármas szintű pajzs, hármas szintű szenzor, radar, nem lesz súlyhatár, kezdő szintű összes fegyver, 99 tár mindegyikhez, és a bonuszpontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.

**Tábornoki rang (General)**
A címképernyőn üssük be: L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: hármas szintű pajzs, hármas szintű szenzor, radar, nem lesz súlyhatár, közepes szintű összes fegyver, 99 tár mindegyikhez, és a bonusz-pontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.

**Az X-Squad mestere rang (Master of X-Squad)**
A címképernyőn üssük be 4xKör, Háromszög, 4xNégyzet, majd indítsunk egy új játékot. Ennek hatására a következőket kapjuk meg: hármas szintű pajzs, hármas szintű szenzor, radar, nem lesz súlyhatár, master szintű összes fegyver, 99 tár mindegyikhez, és a bonusz-pontok kiíródnak, amikor elnyerjük őket.

## Dreamcast cheatek

### Championship Surfer

**Iceman aktiválása**
Teljesítsük a játékot pro nehézségi fokozaton!

### Chicken Run

**Bonusz befejezés opció az 1-es ólban**
Gyűjtsük össze valamennyi bonusz képet, és szerezzünk aranyérmet az összes minijátékon.

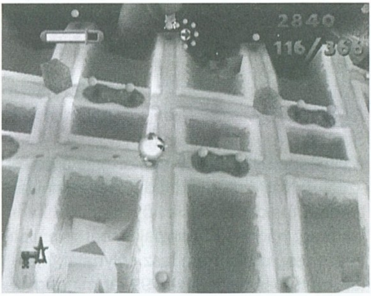
### Metropolis Street Racer

**Egyszerű Kudos-gyűjtögetés**
Lépjünk be egy "Hot Lap" versenybe bármelyik fejezetnél, melynél ugyebár csak az a lényeg, hogy a körrekordot megdöntsünk. Indítsuk el a versenyt, és mindjárt az első körben érjük el a rekordot: innentől már miénk a győzelem, tehát a második körünkkel azt kezdünk, amit akarunk. Ke-



ressünk egy jó hosszú egyenes szakaszt, ahol aztán előbb az egyik, majd a másik irányba haladva csináljunk kézifékes megfordulásokat, amikért így újabb és újabb összegeket kapunk. Amikor rossz irányba megyünk, muszáj pont 180 fokos fordulatot tenni: csak így kapunk érte jutalmat. Ismételjük mindezt tetszőleges ideig, majd fejezzük be a versenyt. Öt perc alatt kb. 1000 Kudost lehet így összeszedni, ha pedig jokerezve csináljuk mindezt, 20 perc alatt akár 8000 Kudosra is szert tehetünk.

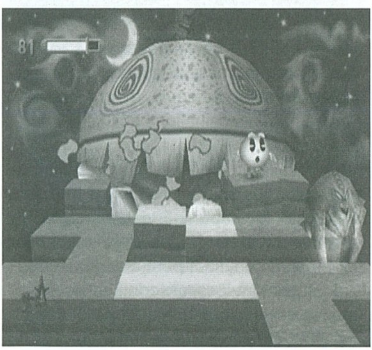
## Ms. Pac-Man Maze Madness

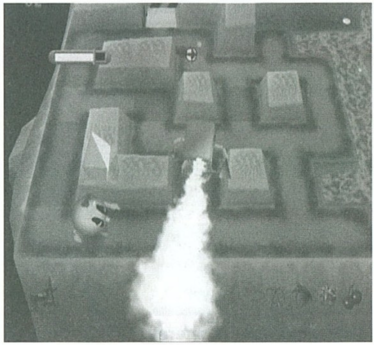


### Hangteszt
A highscore listán legalább 14 helyen szerepeljünk, hogy megnyissuk a sound test opciót a pause menüben. Másik megoldás, ha legalább 70 aranycsillagot összeszedünk.

### Zenék lejátszása
Gyűjtsünk össze legalább 9 aranyórát, hogy megnyissuk a music playert a stage entrance képernyőn. Másik megoldás, ha legalább 70 aranycsillagot összeszedünk.

### Mozi nézés
Gyűjtsünk össze legalább 70 aranycsillagot, hogy megnyissuk a movie playert a stage entrance képernyőn.





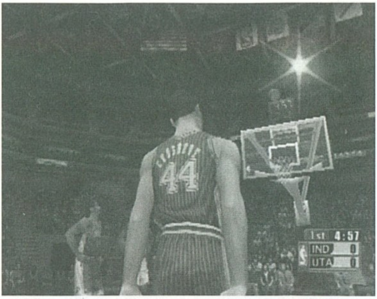
### Bonusz multi-player térkép
Érjünk el a Pier Pressure bonusz szintig (a Year of the Pac után), és szerezzünk 50.000 pontot, vagy még többet. Ha jól csináltuk, egy üzenet tudatja az eredménykijelző képernyőn, hogy egy új térkép nyílt meg. Mentsünk állást, lépjünk ki, majd válasszuk a multiplayer opciót a főmenüből, s ott lesz a térkép.

## NBA 2K1

### Rejtett csapatok
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "vc". Ezzel megnyitjuk a Mo Cap, a Sega Sports, és a Sega Net csapatokat.

### Rejtett játékosok a Sega Sports csapaton belül
Aktiváljuk a "rejtett csapatok" kódot, majd menjünk az options menü code pontjához, s ott a következő nevek beírásával rejtett karaktereket aktiválhatunk: "Marrinson", "Stricker", "Dobson", vagy "Aynaga".

### Rejtett játékos az Mo Cap csapaton belül
Aktiváljuk a "rejtett csapatok" kódot, majd menjünk az options menü code pontjához, s ott az "Arnold" név beírásával egy rejtett karaktert aktiválhatunk.




**Nagy fej mód**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "heliumbrain".

**Szörnyeteg játékosok**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "alienbrain".

**Fertőzött játékosok**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "tvirus".

**A játékosok gúnyolódnak pontszerzés után**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "sohappy".

**Őrült kommentátor**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "whatamisaying".

**Labdának lenni**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "betheball".

**Klassz kinézet**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "radical".

**Hippi ruhák**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "the70slive".

**Normál állapot**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "Sartorial".

**Sóhajtozó mód**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "Not so happy".

**"The Cure!"**
Menjünk az options menübe, azon belül pedig válasszuk a code-ot, és írjuk be: "The cure!".

## Project Justice

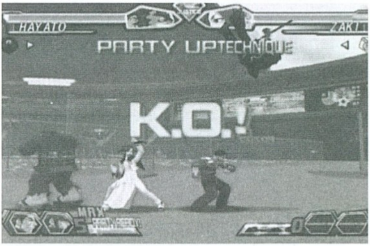



**Burning Batsu aktiválása**
Lépjünk be a story módba, és válasszuk ki a Taiyo Gakuent. Hagyjuk, hogy Batsu elveszítsen egy meccset Akirával, Yurikával, vagy Zakival szemben. A meccs után lincyo váltja le Batsut. Burning Batsu akkor jelenik meg, amikor Vatsuval küzdünk.

**Powered Akira aktiválása**
Lépjünk be a story módba, és válasszuk ki a Seijyun Syogakuen, majd nyírjuk ki Wild

Daigot anélkül, hogy csapattechnikát használnánk.

**Roy Bromwell és Tiffany Rose aktiválása**
Teljesítsük a story módot a Pacific High Schoollal.




**Vatsu aktiválása**
Teljesítsük a story módot a Gorin Koukouval.

**Wild Daigo aktiválása**
Teljesítsük a story módot a Gedo Koukouval.

**Hyo Imawano és a Dark Side Student Council aktiválása**
Teljesítsük a story módot mindegyik normál iskolával. Hyo az arcade free módban, a versus módban, és a training módban lesz választható, a Dark Side Student Council pedig a story módban.

**Kurow aktiválása**
Teljesítsük a story módot a Dark Side Student Councillal.
**Demon Hyo aktiválása**
Teljesítsük a story módot az összes iskolával és befejezéssel.

## Rainbow Six: Rogue Spear

**Cheat menü**
Menet közben tartsuk lenyomva az L+A+B+X+Y kombinációt, majd nyomjuk Lefelé az irányítót, mire egy cheat menü jelenik meg.

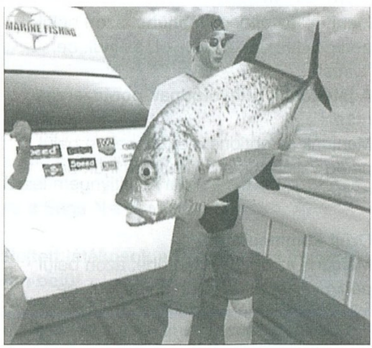
## Samba De Amigo Ver. 2000

**Survival mód aktiválása**
Érjünk el Maraca Star rangot a challenge módban.

## Sega Marine Fishing

**Hideaway of Big Fish helyszín**
Teljesítsük az arcade módot, s megnyílik a Hideaway of Big Fish helyszín az original módban a free fishing opciónál.

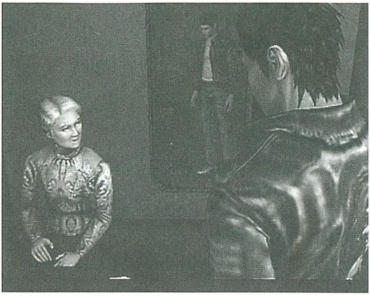
**Fishing Port helyszín**
Teljesítsük az arcade módot kétszer, s megnyílik a Fishing Port helyszín az original módban a free fishing opciónál.
**Dogtooth Tunas hal**




Teljesítsük az arcade módot háromszor, s kifogható hallá válik a Dogtooth Tunas a Fishing Port helyszínen.

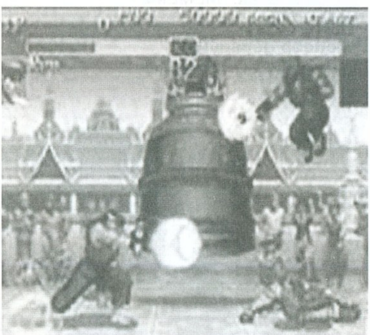
**Napoleon hal**
Teljesítsük az arcade módot négyszer, s kifogható hallá válik a Napoleon hal a Corel Reef helyszínen.

## Shenmue



**Eredeti időjárás**
Teljesítsük a játékot, majd mentsük ki a "Clear Data" állást, mire az options menüben megjelenik a "Magic Weather" opció. Ezzel az opcióval valóban olyan időjárás lesz Yokosukában, mint amilyen az adott napokon 1986-ban, illetve 1987-ben volt.

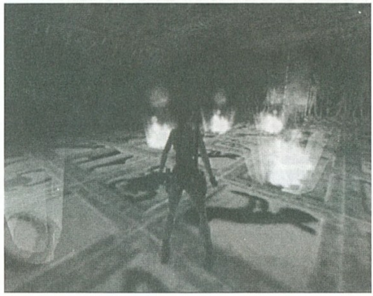
## Super Street Fighter 2X



**Gouki/Akuma aktiválása**
Teljesítsük az arcade módot akármelyik szinten, majd a karakterválasztás képernyőjén menjünk Ryura, tartsuk lenyomva a Startot, és nyomjuk le egyszerre a kis, közepes és nagy ütés gombját.

**EX opciók**
Teljesítsük az arcade módot akármelyik szinten, majd a főmenüben menjünk rá az Optionsra, tartsuk lenyomva az L+Y-t, és nyomjunk egy Startot.

## Tomb Raider: The Last Revelation



**Az összes fegyver, örök lőszer és elsősegélycsomag**
Halálpontosan álljunk Larával Észak felé – használjuk az iránytűt. (Mellesleg pontosan Észak felé állunk be, ha le vagy felmászunk egy arra eső platformra.) Ezután lépjünk be a tárgylistánk képernyőjére, ott álljunk rá a Small Medipackre, és üssük be: L, Fel, X, Fel, R, Y, majd lépjünk ki a képernyőről.

## Urban Chaos

**Rejtett képek**
Ha a játék CD-jét berakjuk egy PC-be, és kisűrítjük a "Folder Padding 1" könyvtárban található ZIP fájlokat, néhány screenshotot nézhetünk meg a játékból.

# Nintendo cheatek

## Bomberman 64: The Second Attack




**CPU karakterek a battle módban**
A battle mód karakterválasztásánál tartsuk lenyomva a Z, és nyomjunk egy A-t.

**Music opció**
Teljesítsük a story módot.

**Battle Royal mód**
Nyerjük meg az aranykupát a survival módban.

**King and Knights mód**
Nyerjük meg az aranykupát a Battle Royal módban.

**Key Trial mód**
Nyerjük meg az aranykupát a King and Knights módban.

**Score Attack mód**
Nyerjük meg az aranykupát a Key Trial módban.

**Másik címképernyő**
Teljesítsük a játékot, s a címképernyő átváltozik Pommy egyik szintjére, kék háttérrel, illetve felhőkkel.

## Star Wars: Episode 1 – Battle For Naboo

**A stáblista megtekintése**
Írjuk be kódnak: "MEMEME!"

**Fejlettebb gépágyú**
Írjuk be kódnak: "ADEGAN"

**Ez a könyv a Playtime! című havonta megjelenő szórakoztató magazin ajándék melléklete. Önálló kereskedelmi forgalomba nem kerül.**

**Kiadja a Vogel Publishing Kft, Budapest**


THE LEGEND OF DRAGOON